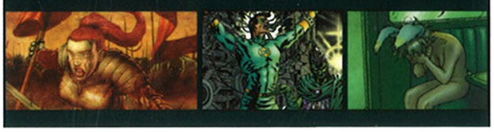
ean-Marc Lainé & Sylvain Delzant

Les manuels de la BD 05



L'encrage

EYROLLES

À la mémoire de Stéphane Peru

Dans la collection « Les manuels de la BD »

Lainé Jean-Marc & Delzant Sylvain, ***La Création d'un univers de fiction***, tome I, 2007.
Lainé Jean-Marc & Delzant Sylvain, ***L'Écriture du scénario***, tome II, 2007.
Lainé Jean-Marc & Delzant Sylvain, ***La Réalisation du storyboard***, tome III, 2007.
Lainé Jean-Marc & Delzant Sylvain, ***Le Dessin des planches***, tome IV, 2008.

Révision : Ève Vila
Conception graphique et mise en pages : Nordcompo
Colorisation des illustrations p. 8, 26, 48, 62 et 76 : Geyser
Illustration de couverture : Louis

Groupe Eyrolles
61, boulevard Saint-Germain
75240 PARIS CEDEX 05
www.editions-eyrolles.com

Tous droits réservés.

Aux termes du Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle de la présente publication, faite par quelque procédé que ce soit (reprographie, microfilmage, scannérisation, numérisation...) sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.
L'autorisation d'effectuer des reproductions par reprographie doit être obtenue auprès du Centre Français d'exploitation du droit de Copie (CFC) – 20, rue des Grands-Augustins – 75006 PARIS.

© Groupe Eyrolles 2008
ISBN : 978-2-212-12297-8

Jean-Marc **Lainé** & Sylvain **Delzant**

L'encrage

EYROLLES

Sommaire

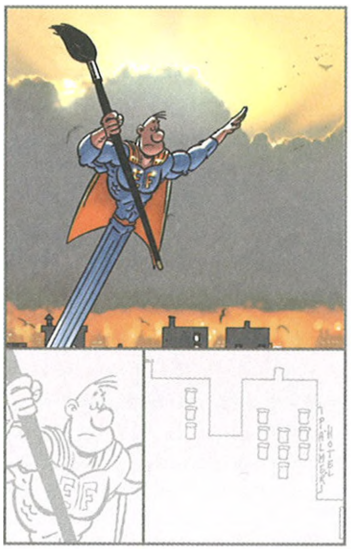
Introduction 6

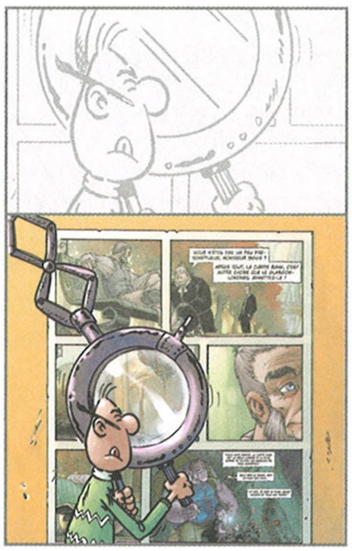
1 La naissance d'un métier à part

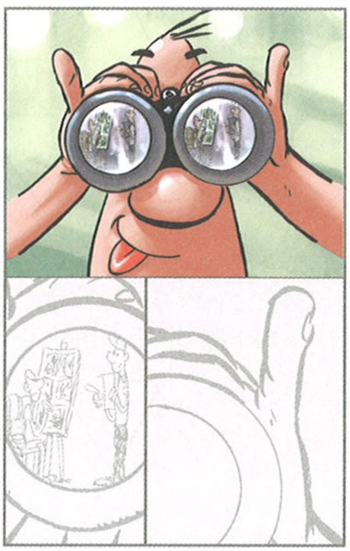
Nécessité de l'encrage 10
Exigences techniques d'impression 12
Esthétique de l'encrage 14
Taylorisation du travail 16
L'encreur : un artiste à part ? 18
Le « finisseur » 20
Faisons le point 22

2 La panoplie de l'encreur

Les premiers pas 26
Les outils de l'encrage 28
Les trames 32
L'effet « brosse à dents » 34
Taches, ombres, empreintes et matières 36
Le calque 38
La table lumineuse 40
Avec l'ordinateur : l'encrage digital 42
Avec l'ordinateur : la palette graphique 44
Faisons le point 46







3 Passer les crayonnés à l'encre

Entre crayon et encre 50
Du crayonné à l'encrage 52
Les hachures 54
Les lumières 56
Les drapés 58
Faisons le point 60

4 Les finitions

Les corrections
et les retouches 64
La profondeur
et le détouré blanc 66
Les retours de blanc 68
Le cutter 70
Le lavis 72
Faisons le point 74

5 L'encrage d'une BD en direct !

Technique de l'encrage 78
Les outils et le projet 80
Les planches encrées
de *Cuivremonde* 82

Conclusion 89
Glossaire 90
Bibliographie 92
Remerciements et biographies .. 94

Introduction

Quand on ouvre une bande dessinée et qu'on regarde le dessin qui se présente sur les planches, les yeux s'arrêtent sur un trait affermi, un dessin net, un tracé sûr et élégant. Les noirs sont disposés avec précision et ne débordent pas, les gris sont placés avec justesse, les effets de lumière et de drapés ne sont pas hésitants. Sur ce dessin affirmé, la couleur s'étale et prend racine. L'œil circule facilement, parce que les différentes épaisseurs de traits permettent de bien distinguer les premiers plans des arrière-plans, les coins d'ombre des zones éclairées, les gros plans et les profondeurs de champs.

Bizarrement, malgré l'importance que revêt cette étape essentielle du travail, l'encrage est quelque chose de bien mal connu dans la sphère francophone de la bande dessinée. De fait, que fait l'encreur, précisément ? Le rédacteur de ces lignes, quand il avait une dizaine d'années et lisait ***Strange*** entre deux ***Astérix***, ne savait pas trop qui était l'encreur dont il lisait le nom sur la première page de ses *comics*. Confusément, c'était quelqu'un qui faisait les couleurs. Et le noir est une couleur, n'est-ce pas ? Donc l'affaire n'était pas claire.

Plus tard, le même rédacteur commencera à cerner de plus près la taylorisation du travail qui est de mise dans l'univers de la bande dessinée américaine : le scénariste écrit l'histoire, le dessinateur la met en scène au crayon à papier, l'encreur repasse à l'encre et affirme le trait, le coloriste place les couleurs et les lumières, le lettreur met les bulles dans la page et les mots dans les bulles...

Une telle définition de la division du travail en différents postes qui se suivent comme un travail à la chaîne semble choquante dans le milieu de la BD franco-belge, et pourtant, les studios (et le morcellement des tâches qui en découle) sont une réalité patente depuis des décennies. Autour de créateurs comme Hergé, Franquin ou Jijé, de jeunes auteurs ont commencé à travailler en gommant les planches, en dessinant les décors ou les personnages secondaires, avant de développer leurs propres projets. Bob de Moor, Xavier Fauche ou Jean Giraud ont ainsi grandi dans l'ombre protectrice de leurs glorieux aînés. La proximité d'auteurs confirmés permet de recevoir un enseignement, et en contrepartie, les jeunes impétrants offrent leur énergie et leur technique pour faire avancer les projets.

Et parmi les tâches qui peuvent incomber à des assistants, l'encrage est un des rôles à prendre. Encrer, c'est repasser le trait crayonné, mais pas seulement. C'est définir ce trait à la fois par sa forme, son épaisseur, sa place. C'est une confirmation d'un choix possible. C'est aussi une indication de matière, de lumière, de proximité ou d'éloignement. Bref, l'encrage est à la fois la dernière étape du dessin et, quand la BD est en couleurs, la première étape de la colorisation.

L'encrage est-il un deuxième dessin ? C'est la question que se posent tous ceux qui prennent une plume ou un pinceau pour repasser un crayonné. En France, les dessinateurs, qui pour l'essentiel encrent eux-mêmes leurs planches, ont parfois la sensation de dessiner deux fois la même chose. L'encrage devient alors une étape lassante, à moins qu'ils n'en profitent pour « recommencer à dessiner », et improviser quelque peu.

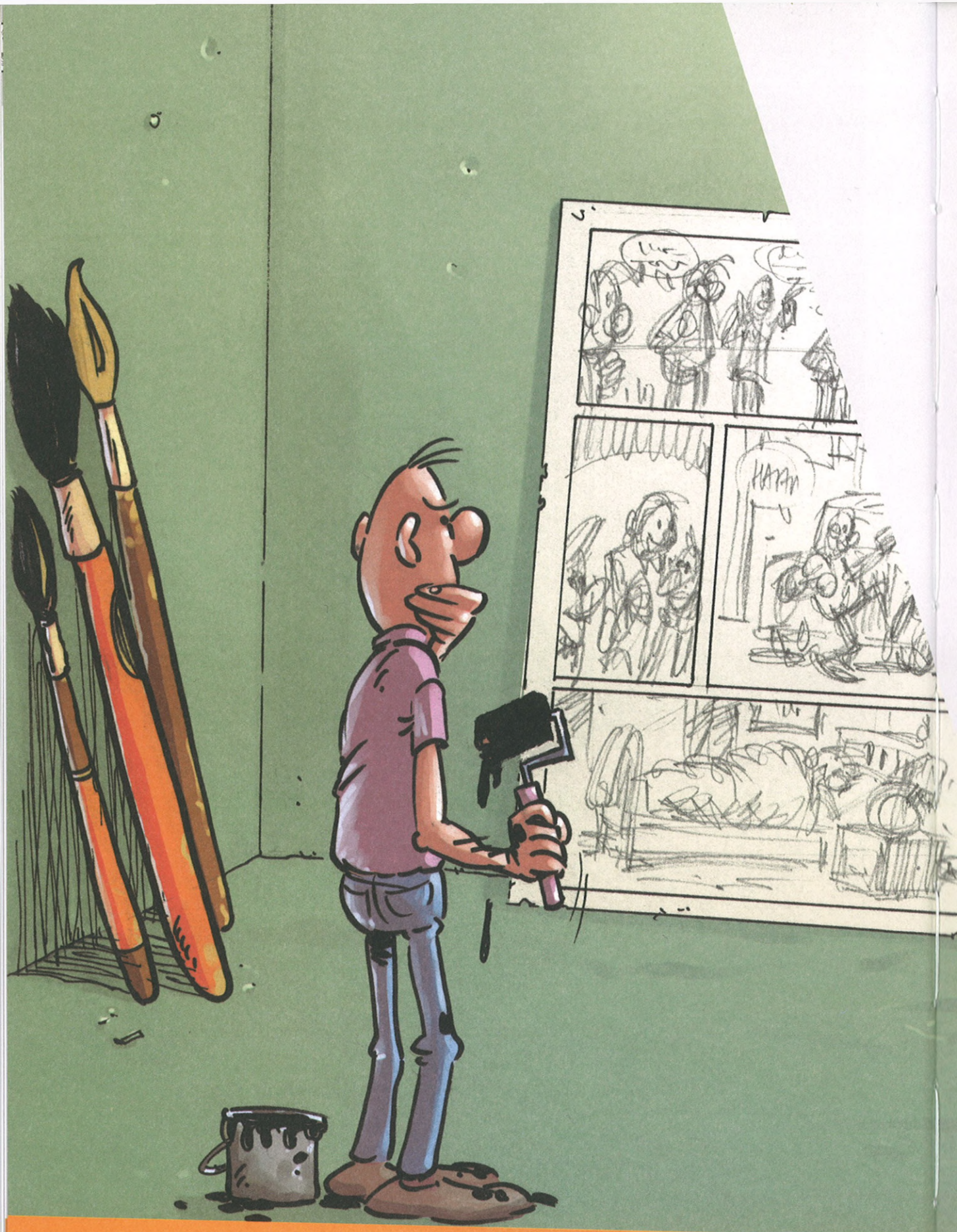
« [...] avec le trait et le noir, qui n'est pas une couleur, on peut faire une figure ; ce qui prouve que notre art est, comme la nature, composé d'une infinité d'éléments : le dessin donne un squelette, la couleur est la vie, mais la vie sans le squelette est une chose plus incomplète que le squelette sans la vie. »

Honoré de Balzac, *Le Chef-d'œuvre inconnu*.

Les progrès de la numérisation et de l'impression sont tels aujourd'hui qu'il est possible de travailler directement sur le crayonné, sans passer par l'encrage. Est-ce donc un métier en voie de disparition ? Ou bien une profession d'avenir, puisque les rythmes de production s'accélérant, de nombreux auteurs travaillent en tandem pour fournir aux éditeurs des planches à quatre mains ? L'encreur est-il un intervenant secondaire, un « embellisseur » ou un réel artiste ? Le métier de la BD franco-belge est-il en train de se « tayloriser » ?

Nous essaierons de répondre à ces questions en dévoilant quelques trucs et astuces de professionnels, et en montrant les réalités d'un métier méconnu. Quels sont les outils essentiels ? Quelles sont les techniques ? Comment utiliser le trait blanc ? Que faire avec un cutter ? Qu'est-ce que l'encrage digital ? Autant de questions, et plein d'autres, qui seront abordées dans ces pages.

À vos plumes et à vos pinceaux, donc. Que vous soyez dessinateur chevronné ou amateur, il est temps de vous jeter à l'encre... euh... à l'eau !



1 La naissance d'un métier à part

L'encreur est un artiste à part, autant dessinateur que l'auteur des crayonnés, mais c'est également un homme de l'ombre...

Un encreur, c'est quelqu'un qui repasse des dessins au noir. Mais, les choses ne sont pas aussi simples, son travail évolue au fil des changements technologiques...

Nécessité de l'encrage

Coup de crayon

Cette planche des *Dynamix* (projet de communication) dessinée par Jean-Jacques Dzialowski, demeure lisible sans encrage. L'encrage, désormais, est-il nécessaire?

Dans son film ***Chasing Amy*** (1997, sorti en France sous le titre ***Méprises multiples***), Kevin Smith met en scène le petit monde des conventions de *comics*, ou festivals BD. Une scène assez amusante éclaire d'un jour intéressant la manière dont les lecteurs appréhendent le rôle de l'encreur dans la création d'une bande dessinée. On y voit un fan prendre à partie un encreur, en lui affirmant qu'il n'est qu'un «repasseur» de traits, un décalqueur. L'encreur a beau se défendre, expliquer qu'il place les ombres, les lumières, les volumes, le fan n'en démord pas : un encreur, c'est quelqu'un qui décalque!

De la gravure à l'encrage

L'encreur a un rôle essentiel dans la fabrication d'une bande dessinée. Sa fonction s'est constituée dans le contexte de l'imprimerie en plein essor à la fin du XIX^e^ siècle. Les journaux imprimant dans un premier temps en noir et blanc, les illustrations fournies devaient être les plus claires possible afin de fournir un matériel facile à reproduire. L'héritage de la gravure, dont les images sont composées d'un système complexe de hachures savamment ordonnées, se fait sentir dans l'illustration de la fin du XIX^e^ siècle. L'illustrateur de presse et le dessinateur de BD ont développé des techniques de noir et blanc en même temps que l'industrie du papier a pris de l'importance.

«*Stop the press!*»

Au milieu de la chaîne, après le dessinateur, mais avant les chromistes et les imprimeurs, il y eut les coloristes, qui appliquaient des coloris apportant de la lumière et de la profondeur aux dessins.

Bleu, mais à point !
Luca Erbetta utilise un crayon bleu inactinique pour les crayonnés de sa planche, qu'il encre ensuite dans un style très pur. Ici, une planche de *1881*.

Noir c'est noir !
Une page extraite des *Chiens de Melanos*, dessinée par Olivier Peru. Remarquez les arrière-plans, les ombres et les aplats noirs.

Quand la reproduction de la couleur fut rendue possible par les progrès de l'imprimerie, de nouveaux métiers virent le jour. Les chromistes étaient les retoucheurs qui assuraient le rendu fidèle des couleurs sur le papier. Ils intervenaient en fin de chaîne, et leur savoir-faire permettait aux rubriques de divertissements des journaux (où étaient regroupés les jeux, les dessins satiriques et les premières bandes dessinées) d'arborer toutes leurs couleurs pimpantes.

Bleu de travail

Les « bleus » sont des tirages, sur papier épais, du dessin au noir. Mais, plutôt qu'une copie faite avec une encre noire, il s'agit d'une reproduction à l'encre bleue, dite « inactinique », qui n'apparaît pas lors de la reproduction. Le coloriste place ses couleurs en suivant le trait du dessin et peut rester fidèle à l'illustration de base. Une fois reproduite, cette couche en couleurs sera superposée à une couche noire reproduisant le dessin. À l'étape de la photogravure, les quatre couleurs composant l'image (cyan, magenta, jaune, noir) sont séparées sur quatre films, comme nous le verrons dans le chapitre suivant. De nos jours, les films d'imprimerie ne sont quasiment plus utilisés, l'imprimeur reçoit un support informatique qui lui permet de décomposer l'image en quatre couleurs sans passer par les films plastiques.

Mais, déjà, l'on se rend compte de la précision nécessaire pour obtenir une reproduction fidèle du travail des dessinateurs. Un trait peu précis, tremblant, flou, trop mince ou trop épais rendrait la superposition des couleurs assez problématique. Afin de lutter contre les ratés d'une impression encore balbutiante, l'habitude a été prise d'un trait épuré et net.

Crayonner ou encrer ?

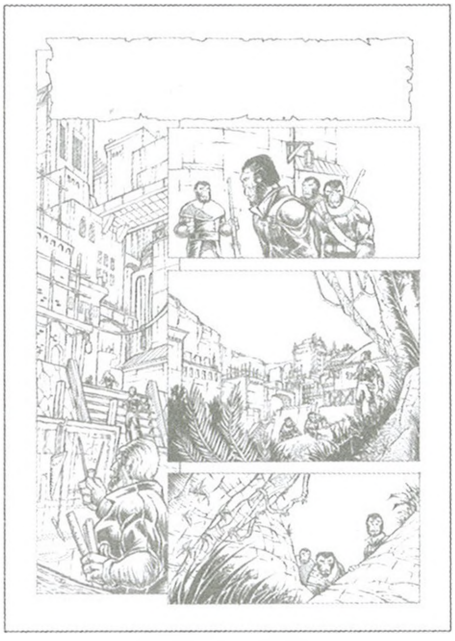
Cependant, l'impression a encore fait des progrès et, grâce à l'informatique, elle est encore plus fidèle aux dessins. Les couleurs sont de plus en plus chatoyantes, la reproduction de peintures ou d'aquarelles est de plus en plus facile, et l'impression de dessins en crayonnés rend désormais parfaitement justice au travail du dessinateur. Dès lors, la question se pose : « est-il encore nécessaire d'encrer les planches de BD ? »

En effet, de nombreuses BD sont désormais publiées sans encrage. Les crayonnés sont numérisés directement, les couleurs informatiques sont traitées à partir de ces fichiers, et l'impression reproduit avec exactitude le travail du dessinateur. L'Espagnol Salvador Larroca, dessinateur d'*Uncanny X-Men*, de *Newuniversal* ou d'*Ultimate X-Men* (chez Marvel), travaille désormais sans encreur. De même, sur le marché franco-belge, Mike Ratera a réalisé son album *King Kabur* (éditions Semic) directement en crayonnés.

Cependant, les nouvelles possibilités techniques ne doivent pas faire oublier que l'important, dans une BD, c'est la lisibilité. Si la reproduction des crayonnés donne un résultat flou ou grisé, il faut se poser à nouveau la question : encrer ou ne pas encrer ?

Une fois que vous avez fini votre planche, il faut penser à ceux qui vont venir après vous : le coloriste, le lettreur, et surtout, l'imprimeur.

Exigences techniques d'impression



Tout noir, tout blanc !
Sur cette planche des *Chiens de Melanos*, Olivier Peru a utilisé de nombreux outils : stylo, feutre, plume, gouache blanche. À la numérisation, les nuances de noir seront homogénéisées. À l'impression, le noir sera pur.

Nous avons vu dans le chapitre précédent qu'il est possible de sauter l'étape de l'encrage et de travailler directement à partir des planches crayonnées. Cependant, l'encrage demeure une sécurité en plus : un trait bien noir et bien précis sera toujours plus facile à reproduire, quel que soit le papier et quelle que soit la rotative. Si les dessinateurs continuent à encrer leurs planches, ce n'est pas seulement par habitude, mais aussi parce qu'ils pensent à l'impression, c'est-à-dire à la fabrication de leur livre.

Film noir

Quatre films permettent à l'imprimeur de reproduire toutes les couleurs possibles. L'encrage, donc l'image en traits noirs, correspond au « film noir » d'imprimerie. On se rend compte alors de l'importance que revêt l'étape de l'encrage dans le processus de fabrication du livre.

C'est une donnée qui reste fondamentale. Même si les progrès techniques (notamment grâce à la lithographie en 1818, la chromolithographie en 1839, et l'impression offset en 1970) permettent de reproduire avec précision ce que les artistes mettent sur leurs planches, il n'en demeure pas moins qu'une certaine déperdition peut se remarquer. Des traits trop épais peuvent s'empâter si la charge en encre est trop importante chez l'imprimeur, des traits trop fins peuvent au contraire disparaître si la charge en encre n'est pas assez forte. Bien entendu, de nombreuses étapes de contrôle permettent d'éviter ce genre de ratages, mais il est important de ne pas perdre de vue cette idée.

Le test de la photocopie

Quand vous encrez, songez toujours à l'épaisseur de vos traits, et au fait que votre travail sera réduit à l'impression. Un bon test est celui de la photocopieuse. Une photocopieuse, même de qualité, perd toujours un peu de précision entre l'original et la copie : les traits parfois s'épaississent, parfois s'amoindrissent, parfois s'effacent. Ces phénomènes se voient d'autant plus que la réduction augmente ces défauts. Donc prenez votre planche encrée et réduisez-la à un format A4, proche du format de publication d'une bande dessinée. Et regardez le résultat. Certaines des lignes que vous avez tracées vous sembleront nouvelles, étranges, peu semblables à ce que vous avez en tête.

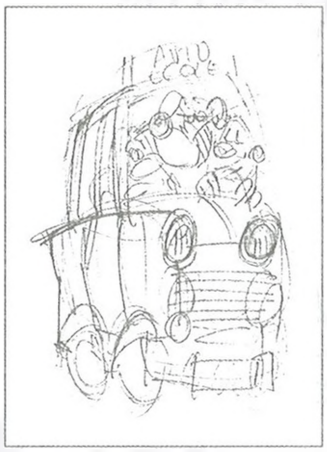
Bien bleu, s'il vous plaît !
Pour dessiner *Darkness : Théâtre d'ombres*, Louis a posé ses crayonnés au bleu inactinique. Il a ensuite encré au feutre fin. Le bleu inactinique lui évite de gommer et n'apparaît pas à la numérisation.

Vous verrez les lignes trop minces et les tracés trop épais. Cette photocopie vous donnera quelques indications sur les dangers de la reprographie, et vous permettra de corriger votre encrage pour alléger les traits empâtés ou épaissir les contours trop minces.

Noir, cyan, magenta, jaune

Les couleurs ont fait leur apparition dans le monde de la presse à la fin du XIXe siècle, mais le principal problème, encore maintenant, est celui de la superposition des tons colorés sur la ligne noire. L'impression traditionnelle se fait à l'aide de quatre films qui, superposés, permettent l'insolation. À chacune des couleurs, le film correspondant définit où se pose l'encre. Le jaune, le magenta et le cyan sont les trois couleurs qui complètent le noir. Le film du noir coïncide avec le tracé du dessin. Si l'un des films est décalé, les couleurs sont à leur tour décalées sur l'image imprimée (on parle alors de mauvais repérage), et dépassent d'un côté du tracé noir. Pour parer à cette éventualité, l'encrage s'est fait plus épais, plus sûr, plus épuré, afin de servir plus efficacement de support aux couleurs.

Cependant, là encore, les progrès de la numérisation et de l'impression permettent une meilleure conservation des documents et une plus grande fidélité par rapport au matériau de base. Les pages sont numérisées, puis colorisées sur informatique (en CMJN, soit quatre couleurs : Cyan, Magenta, Jaune, Noir), et transformées en documents numériques exploitables par l'imprimeur (par exemple, des fichiers PDF en haute définition). Celui-ci fabrique quatre plaques, chacune correspondant aux quatre couleurs, et la déperdition est moindre. Cependant, beaucoup de bédéastes préfèrent un encrage précis et soigné afin de faciliter le suivi. Mais de nombreux autres styles se sont développés ces dernières années, et des expérimentations graphiques accèdent désormais au papier.



Attention : conseil !
Si vous désirez faire encrer vos crayonnés, détaillez votre dessin. Un trait trop imprécis, un style trop « croquis », ce n'est pas suffisant !

On pourrait croire que tout dépend du dessin. Et pourtant, chaque encreur a son propre style.

Esthétique de l'encrage

L'encrage, nous l'avons dit, consiste à placer sur la planche le trait noir qui servira à la reproduction de l'œuvre. C'est dire l'importance de cette étape, qui rend possible l'impression de la planche, mais qui lui donne également son identité graphique et stylistique. L'encrage n'est pas simplement le moment où l'on repasse le dessin à l'encre. C'est également l'instant où l'on confirme le style.

Ossature et vernis

Si vous savez dessiner, vous connaissez déjà les règles de base : il faut une structure sous le dessin, une sorte de charpente qui soutient la finition de votre trait. C'est pour cela que les professeurs et les manuels de dessin insistent sur la nécessité de tracer des bonhommes en forme de tube avant de les habiller d'ombres ou de drapés, d'y placer des expressions faciales et des gestuelles détaillées. Ou de dessiner personnages et objets en entier, même s'ils n'apparaissent qu'en partie dans la case de BD[1]. Plus le dessin sera solidement charpenté, plus il sera juste.

Une fois que cette charpente est édifiée, les rajouts faits au crayon (les ombres, les drapés, les motifs, les volumes...) renforcent l'ossature et commencent à lui donner un sens. Par exemple, si vous avez bien construit la main de votre personnage (un carré orné de cinq tubes plus ou moins longs et recourbés), il vous est plus facile de placer les ombres sur les articulations, les phalanges, les nerfs, puis d'y placer les ongles, les poils, ou le vernis, pour identifier la main en question. Le dessin est donc un développement de la structure.

Sélection

L'encrage permet une nouvelle interprétation de cette même structure. Car le trait au crayon peut être hésitant, pour de multiples raisons : parce que le crayon glisse sur le papier, parce que la pointe est trop épaisse, parce que le dessinateur a décidé de corriger, mais que le trait de la version précédente est encore apparent. Si bien que le dessin propose plusieurs traits pour dessiner une seule chose, comme si le crayon était passé plusieurs fois sur le même objet, laissant à chaque fois une trace un peu différente.

Sur une même structure...
Dans cette version encrée (à gauche) d'un même dessin, le trait est plus réaliste, plus cassant, moins rond.

... deux traitements différents !
En revanche, dans ce traitement (à droite), la ligne est plus souple et plus épurée. Le trait ne s'arrête pas sur les détails, et l'ensemble est plus stylisé. Et pourtant, le crayonné en dessous demeure le même.

[1] Voir Laine Jean-Marc & Delzant Sylvain, *Le Dessin des planches*, coll. «Les manuels de la BD», tome IV, Eyrolles, 2008.

Quotidienne !
Le dessin de presse, souvent satire politique, est en général traité dans un style plus rapide, moins fini. L'esthétique est celle du croquis, de l'esquisse. À vous de voir si vous souhaitez aller dans cette direction et conserver une certaine spontanéité.

Le travail de l'encrage consiste alors à choisir le « bon » trait et à le confirmer en le repassant à l'encre. Ensuite, un coup de gomme et les autres versions disparaissent, ne laissant plus que le trait encré.

Subjectif

Nous mettons entre guillemets l'adjectif « bon », parce qu'il n'y a pas réellement de bon trait. Si la structure sous le dessin est juste, le trait qu'on place par-dessus ne peut pas être mauvais. En revanche, l'encrage est un moment d'interprétation, de choix. Si l'encreur est une autre personne que le dessinateur, il doit essayer de comprendre ce qu'a fait le dessinateur, et doit ensuite le mettre en valeur. Si le dessinateur est également encreur, il choisit parmi ses options et confirme ce qui lui semble convenir le mieux. Dans tous les cas, vous comprendrez qu'il s'agit d'une étape hautement subjective. Pourquoi ce trait plutôt qu'un autre ? Pour des raisons narratives (« en faisant ainsi, je montre mieux ce que je représente »), certes, mais aussi pour des raisons esthétiques (« cela correspond plus à ce que je veux donner, en terme de style »).

Lois universelles

Il y a cependant des règles d'or. Par exemple, les objets et personnages situés au premier plan, donc plus proches du regard du lecteur et vus avec plus de précision, doivent être encrés de manière plus épaisse, pour les faire ressortir au milieu du reste de l'image. Un encrage plus appuyé, avec des traits plus épais (un pinceau plus large, par exemple) est recommandé. Dès lors, le trait crayonné est interprété en termes d'épaisseur, et le pinceau recouvre le crayon de manière couvrante.

Autre règle, celle du trait de contour (parfois appelé « détouré »). Imaginons un dessin très détaillé, très fouillé. Pour bien faire ressortir un personnage ou un objet dans cet ensemble, il est parfois conseillé d'épaissir le trait de contour, qui définit la silhouette de l'objet. Le trait épais qui entoure l'objet permet à l'œil du lecteur de le reconnaître plus facilement. Cette technique d'encrage ne tient pas toujours compte de ce qui est contenu dans le crayonné, mais permet de donner une lisibilité accrue au dessin.

Bâclé ou pas bâclé ?

Tout le travail de l'encreur pose le problème de la finition. Doit-on livrer un dessin fini, au trait précis, ou peut-on se permettre un style plus débridé, plus flou, plus imprécis, mais peut-être plus personnel aussi ? La bande dessinée est née dans la presse quotidienne et hebdomadaire, et entretient des liens nourris avec le dessin de presse et la caricature. Dans le dessin de presse, ce n'est pas la finition qui est recherchée, mais la spontanéité et le caractère évocateur de l'image. Un trait plus flou, moins précis, usant davantage des taches, des ratures et d'un aspect croquis, est utilisé. Rien n'empêche un encreur d'aller dans ces directions pour donner de la force au dessin. Là encore, l'interrogation essentielle est la suivante : est-ce que ça sert le propos, le projet narratif ?

L'encreur trouve sa place dans la chaîne de production, après le dessinateur, et son intervention sur la planche est clairement définie.

Taylorisation du travail

Quand le passage à l'encre est réalisé par le dessinateur lui-même, ce dernier a parfois l'impression de dessiner deux fois la même chose. Pour réduire cette sensation de répétition, il encre les planches dans le désordre, ou parfois commence l'encrage d'une planche dont le dessin n'est pas fini. De même, quand il encre lui-même ses planches, le dessinateur fournit des crayonnés moins précis : il sait où placer les ombres, les volumes, les drapés, les contours plus épais. Mais quand il travaille avec un encreur, son dessin se précise, afin de fournir davantage d'informations à son partenaire.

Exquise esquisse
Là, première esquisse, par Marc Bati.

Délicieuse enfant
Ensuite, crayonné poussé, par Bruno Bellamy, qui en a profité pour retravailler la pose du personnage.

Division du travail

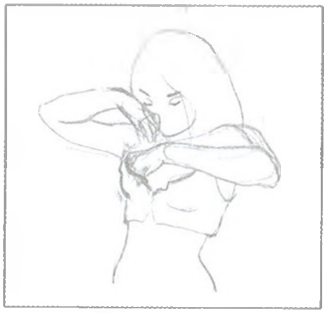
De nos jours, le statut de l'encreur est mieux reconnu, et les éditeurs franco-belges lui donnent un rôle de plus en plus officiel afin de répondre à ce qu'ils interprètent comme une demande accrue de la part d'un public qui veut retrouver plus souvent ses héros, ses auteurs et ses personnages favoris, et ainsi d'accélérer le rythme de publication. Luca Erbetta, dessinateur de *WATCH* (collection «Impact» chez Delcourt) travaille désormais avec un encreur, alors qu'il encrait lui-même ses planches sur *1881*.

Sous l'influence de la BD américaine ou par choix éditorial, les tandems dessinateur/encreur sont de plus en plus plébiscités, comme en témoignent les planches de *Black Bank*, réalisées par Clément Sauvé (dessinateur) et Serge LaPointe (encreur).

Historique

Oublions un instant la réunion de professionnels sous un toit commun pour travailler chacun sur ses projets personnels[1], afin de nous concentrer sur le studio rassemblant l'auteur et ses assistants. Après la seconde guerre mondiale, autour des rédactions des magazines *Tintin* et *Spirou*, se sont constitués des studios de dessinateurs, fédérés par les figures imposantes qu'étaient, respectivement, Hergé et Jigé. Le travail en studio permet à des dessinateurs plus jeunes de se frotter à la BD en épaulant des auteurs plus chevronnés.

[1] Voir l'exemple du Studio 3265, in Laine Jean-Marc & Delzant Sylvain, *La Création d'un univers de fiction*, coll. «Les manuels de la BD», tome I, Eyrolles, 2007.

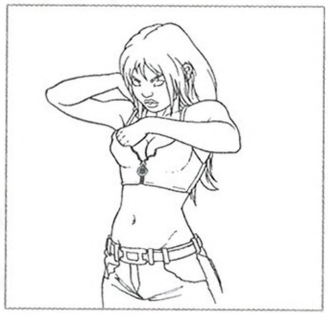


Recto verso

Correction au dos de la feuille, à la table lumineuse, par Bati. La table lumineuse est ici un outil de correction pour préciser les attitudes et les positions.

Habillage complet

Crayonné détaillé (pose et détails définitifs) par Bellamy.



Transparences

Encrage par Bellamy, à la plume et à l'encre de Chine, à la table lumineuse, qui devient donc un outil de finition.

Travailler à plusieurs est donc un challenge, une remise en question. Il arrive que le dessinateur laisse une partie des crayonnés à son assistant, et homogénéise l'ensemble avec son propre style d'encrage. Ainsi, il lisse l'ensemble, et lui donne un caractère uni en repassant toute l'image dans son style à lui.

Le dessinateur des décors...

Il arrive aussi que le dessinateur laisse une partie de son travail à un autre artiste, soit un assistant, soit un deuxième dessinateur qui partage avec lui l'ensemble des tâches. Dans ce cas, il accorde sa confiance à l'autre dessinateur, soit pour poser la structure (en crayonnés) qu'il encrera plus tard, soit pour passer à l'encre certaines parties de l'image. Il n'y a pas de règles, d'ailleurs, à cette répartition des tâches : le travail en équipe tient souvent compte des forces et des faiblesses de chacun. L'un prendra à sa charge les crayonnés, l'autre l'ensemble de l'encrage. L'un dessinera et encrera les personnages, l'autre les décors, les onomatopées et les bulles.

... mais pas des personnages

Si l'un des membres de l'équipe se charge d'encrer les décors, il devra, comme nous l'avons dit plus tôt, tenir compte de l'épaisseur des traits des personnages principaux et des objets en mouvement. Nous conseillons donc d'encrer les décors et les arrière-plans après les personnages principaux, afin de bien hiérarchiser les épaisseurs de traits. Il est toujours plus facile d'épaissir un trait que de l'étrécir. Donc commencez par les éléments importants. Cela implique d'organiser l'ordre dans lequel les différents artistes vont se pencher sur la planche.

Prévoir l'encrage

Il est possible aussi que vous soyez amené à crayonner pour quelqu'un d'autre. Par exemple, vous dessinez l'ensemble de la case à partir d'un storyboard (établi par vous ou l'autre dessinateur). Plus votre dessin sera clair, plus son encrage pourra s'exprimer sans trahir votre travail. Pensez toujours à celui qui vous succédera.

Mauricet, avec André Geerts, réalise à quatre mains *Mademoiselle Louise* (Dupuis). Sur cette série, il fournit des crayonnés poussés d'après un storyboard établi par Geerts, créateur de la série. Ce dernier reprend ensuite les crayonnés pour les encrer. Cela permet de donner au troisième album de la série, le premier réalisé de la sorte, une unité graphique avec les deux précédents.

Les limites d'une organisation

Si vous travaillez à plusieurs mains, nous vous conseillons de partager un même studio, ou bien de ne pas vous éloigner trop de vos équipiers. Essayez tant que faire se peut de travailler sur les mêmes planches. Les premières pages de l'adaptation BD de *La Compagnie des glaces* ont été réalisées par une équipe éclatée géographiquement, chacun se chargeant d'une partie du contenu des cases. Les retouches ont été nombreuses, le produit fini n'a pas satisfait les intervenants. Si vous êtes éloigné de votre équipier, nous conseillons plutôt que chacun d'entre vous se consacre à une étape précise du travail : l'un crayonne, l'autre encre. Ainsi, une unité graphique sera plus facile à imposer sur la planche.

Encrer, c'est aussi développer une personnalité et un style immédiatement reconnaissables. Après tout, votre lecteur ne voit pas vos crayonnés, mais votre encrage !

L'encreur : un artiste à part ?

Spécialisation

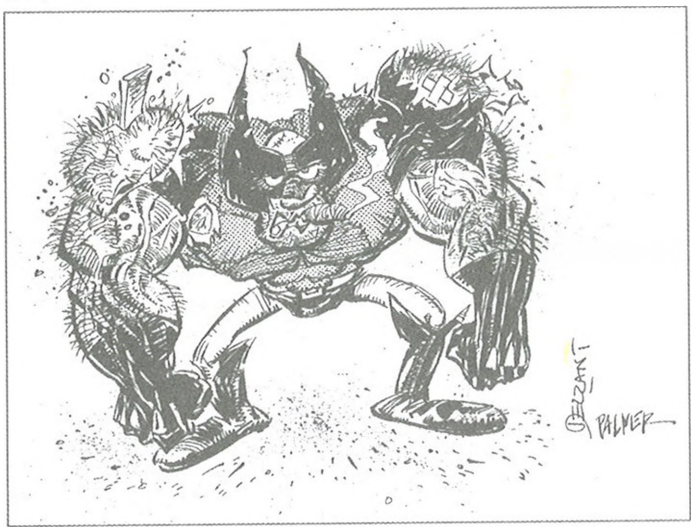
Les *comics* américains ont vu au fil des ans le développement d'une catégorie d'encreurs qui ont une personnalité forte, et dont le style est immédiatement reconnaissable. Tom Palmer, Klaus Janson, Joe Rubinstein, Terry Austin, Dan Green, Gene Day, Joe Sinnott font partie de ceux-là. Leur travail consiste à finaliser les crayonnés du dessinateur. Les rythmes de travail aux États-Unis sont tels que, parfois, les dessinateurs se reposent sur leurs encreurs, dont ils savent qu'ils mettront en valeur leur travail.

Respecter ou dénaturer ?

Le statut d'encreur est clairement établi dans les *comics*. Soit il se contente de passer à l'encre un crayonné déjà précis, auquel cas il est simplement considéré comme *inker*, c'est-à-dire encreur (au sens littéral). Soit il doit lui-même finaliser des crayonnés assez succincts, en rajoutant détails, plis de vêtements, ombres, matières : il agit alors en tant que *finisher* et son travail s'apparente à celui du dessinateur.

Snikt !

Dans cette parodie d'un personnage de *comics* bien connu, Tom Palmer, sur des crayonnés de Sylvain Delzant, a utilisé plusieurs techniques : trames pour le costume, projections à la brosse à dents pour les ombres au sol...



On comprendra alors aisément que les encreurs, qu'ils soient américains ou européens, sont aussi des dessinateurs. Leur travail consiste à donner de la matière aux crayonnés, à les éclairer, à créer de la profondeur. Les meilleurs encreurs interprètent et embellissent un dessin en cours de réalisation, et préparent la mise en couleurs en délimitant les formes et plaçant les ombres.

Il s'agit de la promotion d'une profession qui, jusque-là, restait dans l'ombre. L'encreur n'était pas souvent crédité dans les albums franco-belges. Désormais, son nom est cité, à côté de celui du coloriste. Deux professions que vous devez observer et identifier. Encrer, c'est un métier !

Ébauche de cosmonaute...
Sylvain Delzant dessine un cosmonaute, en plaçant les masses et les volumes, mais sans donner trop d'indications à l'encreur. La seule indication, et de taille, est le style graphique, qui renvoie directement à Jack Kirby.

... et panoplie complète !
Tom Palmer, encreur émérite travaillant dans les *comics* depuis la fin des années soixante, reprend le dessin et le détaille. Il rajoute tout un équipement et place les trames sur les bouteilles d'oxygène, la ceinture, et d'autres parties stratégiques du costume. Il se place dès lors dans la lignée d'un Wally Wood, spécialiste de la science-fiction et grand amateur de trames !

TÉMOIN

Tom Palmer *Encreur, un savoir-faire et une expérience*

Tom Palmer travaille dans les *comics* depuis la fin des années soixante. Il avait environ seize ans quand il encrait Neal Adams sur *X-Men* ou *Avengers*. Dépassant les modes et les styles, il n'a cessé de travailler, sur *Avengers* ou *Conan* (avec John Buscema), *Doctor Strange* ou *Tomb of Dracula* (avec Gene Colan) ou encore *Star Wars* (avec Walt Simonson ou Ron Frenz). Également dessinateur et peintre, il a réalisé des couvertures pour *Avengers* et *Star Wars*.

John Buscema et Gene Colan semblaient te laisser du champ libre ?

Je ne fais pas de crayonnés, mais je ne pourrais pas non plus me contenter de «repasser à l'encre». Certains dessinateurs m'ont approché avec des crayonnés merveilleux, extrêmement détaillés, et je me suis trouvé contraint de leur dire qu'ils s'adressaient à la mauvaise personne, qu'ils avaient besoin de quelqu'un capable de reproduire trait pour trait, à l'encre, ces crayonnés. Et il y a des gens qui le font à merveille. Pour ma part, je m'endormirais. Pour que cela m'amuse, il faut que je puisse y apporter quelque chose, que ce soit une collaboration.

As-tu dû t'adapter ?

Un petit peu, oui. Lors de mes premiers travaux avec John Buscema, au début des années soixante-dix, ses dessins étaient très complets, détaillés. Ces dernières années, il s'agissait de rapides crayonnés, et si tu les avais vus, tu aurais cru qu'il s'agissait de croquis. Mais ils contenaient tant d'informations. John est capable de poser toutes les bases d'une case en cinq traits. Tout y est, il ne reste plus qu'à construire. S'il dessine une silhouette, vous n'avez rien à retoucher. Vous pouvez dessiner les muscles, les ombres, les plis des vêtements, ce que vous voulez, pendant des heures, mais la base est inamovible.

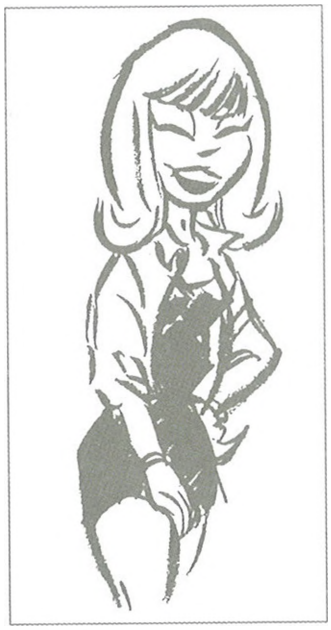
Tu es aussi coloriste, notamment sur Tomb of Dracula ou Avengers ?

J'aurais aimé mettre en couleurs les séries auxquelles j'ai collaboré, mais nous nous heurtions toujours au problème du temps. Le «coloring» est la dernière étape, réalisée rapidement, au fur et à mesure que les pages sont produites. J'apprécie de trouver un editor *qui m'accorde un supplément de temps pour coloriser. Je pense que cela apporte une qualité de plus à la série : lorsqu'on réalise les pages au dessin ou à l'encrage, on a parfois une approche ou un but qui ne se retrouvent pas lorsque la mise en couleurs a été effectuée par d'autres mains.*

Tu peux placer tes zones d'ombre, sachant qu'elles seront équilibrées par telle ou telle couleur.

Exactement ! Et les scènes nocturnes ! Combien de fois réalise-t-on une scène censée se passer de nuit, et qui se retrouve perdue dans le produit fini !

L'encrage arrive après le dessin. C'est en quelque sorte la « fin » du dessin, le moment où tous les détails doivent être finalisés. Mais l'encreur n'est pas un inspecteur des travaux finis.



Moins d'encre
Dans cette illustration, les contours et les matières sont encrés avec un pinceau plus sec et un trait non fini. Cet encrage plus libre évoque un peu Dupuy & Berbérian, le Colonel Moutarde ou encore Denis Bodart.

Le « finisseur »

Un petit pas pour l'homme...

Encrer oblige à prendre de plus grandes précautions : les moyens pour corriger sont réduits, l'encrage est la confirmation d'un trait, et non une recherche. C'est l'école de la patience, de la précision et du détail. Les outils, également, sont différents : le pinceau est plus souple, la plume plus dure qu'un crayon à papier. Le geste diffère par conséquent, la main, assurée pour le crayon, est sans doute hésitante pour les outils de l'encrage. Voilà qui vous fera un bon entraînement. Ce que vous apprendrez pour l'encrage vous servira aussi pour le dessin. C'est ainsi que l'on progresse, en développant des talents pour diverses activités complémentaires.

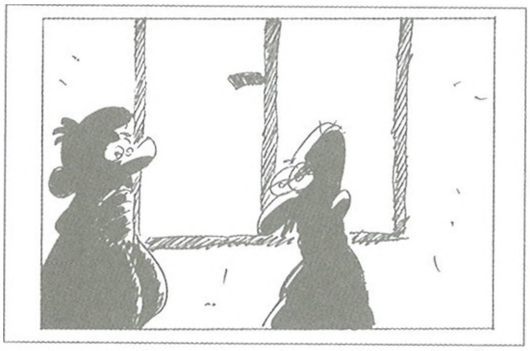
Cahier des charges

N'hésitez pas à travailler sur les indications du dessinateur : pliez-vous à son style, à sa manière de raconter, de cadrer, d'éclairer. Si vous travaillez à quatre mains, il est possible que le dessinateur ne finalise pas certains détails (ombres, lumières, arrière-plans), vous faisant confiance pour la finition. Là encore, l'exercice sera très profitable : essayez de traiter les différents éléments (les décors, les effets de vitesse...) à sa manière plutôt qu'à la vôtre.

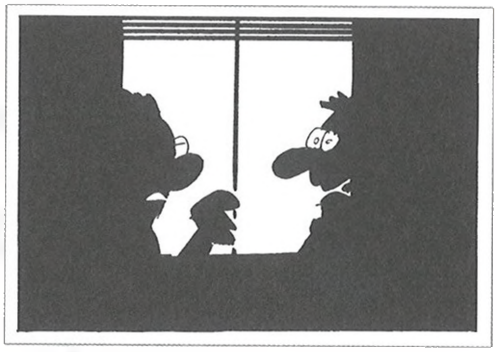
Finir la page

En tant qu'encreur, votre rôle consiste à donner à la page une allure homogène, cohérente, et par-dessus tout, lisible. Le lecteur, quand il regarde votre page, voit surtout l'encrage, c'est-à-dire une finalisation du dessin, qui donne du style et de la personnalité à votre trait. Accordez toute votre attention aux petits détails, apprenez à les encrer finement : ils ne doivent pas être encrés trop gras, afin de ne pas être au même plan que les éléments principaux. Il est donc très important de vous entraîner à travailler sur les arrière-plans et les détails difficiles. La finalisation englobe les corrections, l'homogénéisation, bref, tout le travail ingrat que vous serez tout de même amené à faire quand vous encrerez vos planches en entier.

L'artiste au travail
Serge LaPointe penché sur ses planches : sens du détail et perfectionnisme !



Régler l'éclairage...
Encrer, c'est aussi choisir les sources de lumière, placer certains éléments dans l'ombre...



... ou éteindre la lumière !
... C'est aussi, parfois, faire des choix graphiques spectaculaires, comme cette case en ombres chinoises.

TÉMOIN

Serge LaPointe *Le choix des outils*

Serge LaPointe s'est spécialisé dans l'encrage et travaille au sein du Studio 3265, auprès de Yanick Paquette (*Ultimate X-Men*), Clément Sauvé (*Black Bank*, *Pantheon City*), Michel Lacombe (*Star Wars*, *Punisher*) ou Karl Kerschl (*Flash*, *Teen Titans : Year One*). Ce jeune papa a un emploi du temps déjà chargé, mais il trouve tout de même le temps de rencontrer ses lecteurs français à l'occasion de tournées dédicaces en Europe.

Quels outils utilises-tu ? Pinceaux ? Plumes ? Feutres ?

Un peu de tout. En fait, je fais la majorité du travail à la plume ou au pinceau, selon l'inspiration du dessin, et termine les décors et éléments solides (fusils, robots, bref ce qui est droit et rigide) au feutre Pigma. J'utilisais jadis des plumes techniques, ou rapidographes, mais les feutres Pigma sont beaucoup plus faciles d'usage maintenant. Le choix d'utiliser la plume ou le pinceau dépend du style de dessin que j'encre. Je suis plus nerveux, sec et anguleux à la plume, et plus doux, rond et souple au pinceau. Je choisis donc l'approche selon l'artiste avec qui je bosse.

Ton nom est associé à des dessinateurs précis : Yanick Paquette, Clément Sauvé, Michel Lacombe. Est-ce que ce sont des entités bicéphales chez qui le tout est plus que la somme des parties ?

Je l'espère ! En fait, je travaille beaucoup avec mes collègues d'atelier, ce qui crée une plus grande complicité et une meilleure collaboration. Quand je travaille avec des dessinateurs extérieurs au studio, il y a moins d'interaction entre nous, et je crois que ça peut se refléter dans le dessin fini. Par contre, si je peux être en contact régulier, soit par mail ou msn, et si notre projet dure plus longtemps, alors s'établit aussi une plus intime collaboration où le tout est plus que la somme des parties. Je répète, mais c'est tellement bien dit.

Comment définis-tu le rôle de l'encreur ? Un finisseur ? Un dessinateur à part entière ?

En fait, rares sont les encreurs qui imposent le style au dessin. On les compte sur les doigts d'une main. Un bon encreur doit pouvoir rendre un dessin parfaitement clair et lisible au noir et blanc. Bien séparer les plans, mettre l'action importante en évidence, solidifier le trait et rendre le tout «print-ready» avant le passage de la couleur. Si un dessin est facilement identifiable au noir et blanc, il est alors «bulletproof» à n'importe quel traitement couleur.
Pour moi, le travail accompli c'est quand un dessinateur est reconnu et apprécié. Si les gens aiment son travail, c'est un peu grâce à moi, mais je n'ai pas d'illusions ; très peu de gens savent ce qu'est ou fait un encreur, et mon métier restera dans l'ombre encore bien longtemps.

Vous avez devant vous vos planches crayonnées. Tout est préparé. Il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans l'encrage. Prêt à faire le grand saut ?

Faisons le point

L'encrage n'est pas une étape obligatoire dans la création d'une bande dessinée. La mise à l'encre répond surtout à des exigences techniques d'impression et à des habitudes pratiques. Mais les techniques de numérisation de pointe permettent désormais de se passer de l'encrage, les crayonnés étant aujourd'hui reproductibles avec la plus grande fidélité.

Il s'agit donc d'une affaire de goût qui ne pourra être résolue qu'en votre for intérieur. Voulez-vous encrer vos planches ? Quel style voulez-vous utiliser ? Souhaitez-vous développer un encrage précis ou bien conserver un aspect croquis ?

Numérisation directe

Aujourd'hui, tous les styles de dessin, d'encrage et de colorisation sont représentés dans les albums qui sont publiés. Libre à vous de choisir si vous voulez encrer ou pas.

Si vous choisissez l'encrage digital, songez cependant à préparer des crayonnés très précis, au trait bien affirmé. Plus le crayonné sera finalisé, plus la numérisation pourra restituer son énergie sans noyer la couleur dans différents coups de crayon. Une fois numérisé, le crayonné est nettoyé (on efface par ordinateur les petites taches et les coups de crayon parasites, qui datent de la recherche du dessinateur, et qui rappellent la structure du dessin), puis contrasté pour simuler le noir de l'encre.

L'encrage digital permet de conserver la vivacité du trait, mais restez vigilant. Là encore, faites des essais : crayonnez, numérisez, nettoyez puis imprimez. Ainsi, vous pourrez constater de visu si votre travail est respecté, ou s'il y a de la perte. Le trait est-il reproduit fidèlement ? N'est-il pas empâté à cause d'un contraste trop violent ? Cela vous apprendra également à affiner les crayonnés pour un meilleur résultat à la prochaine numérisation.

Moins ou plus ?

Beaucoup de dessinateurs trouvent que l'encrage alourdit le dessin. Le crayonné est souvent très énergique, et de nombreux bédéastes n'aiment pas l'étape de l'encrage, qui est, pour eux, une répétition du crayonné, mais en plus mou. Ainsi, outre la perte d'énergie, de vivacité, de personnalité, les dessinateurs ont parfois peur de s'ennuyer. C'est pourquoi, quand ils assurent eux-mêmes l'encrage, ils attendent cette étape pour préciser plein de choses

Du crayon à l'encre

Certains dessinateurs américains découvrent, en travaillant pour le marché franco-belge, les joies et les exigences de l'encrage. Ici, pas de taylorisation pour Butch Guice sur une planche de *Metal* : il assure crayonné et passage à l'encre.

(ombres, drapés, effets de vitesse...). Quand vous encrerez, ne craignez pas d'ajouter des effets ou de changer des détails, afin d'éviter cette sensation d'ennui.

Au contraire, certains dessinateurs encrés par un tiers redoutent parfois de voir leur style disparaître sous celui d'un encreur à forte personnalité. Alors, le style de l'encreur est plus visible que celui du dessinateur. Un rapport de confiance doit s'établir afin que le produit fini satisfasse les deux parties et mette en valeur les apports de chacun.

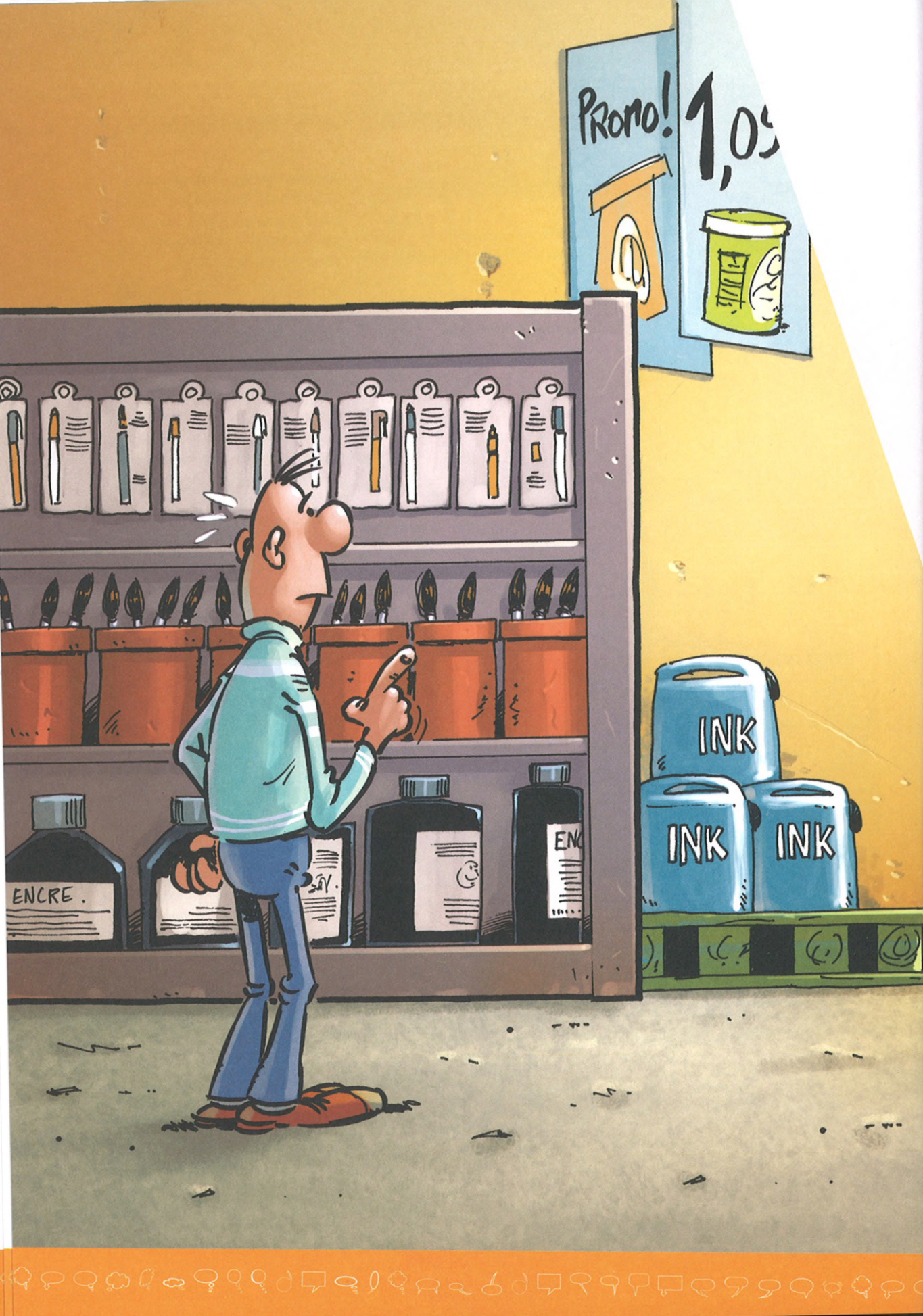
Prévoir le résultat

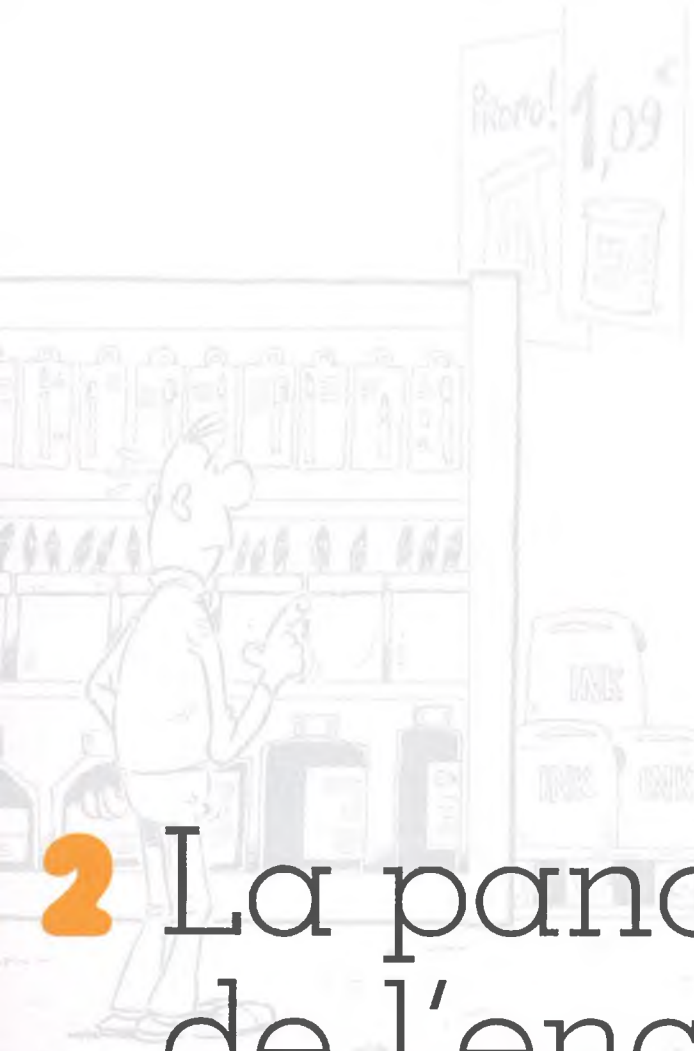
Les prochaines pages seront l'occasion de réfléchir à votre méthode, à votre organisation, et aussi aux outils que vous allez utiliser.

En fonction des outils choisis, le résultat pourra s'avérer très différent. De même, si vous encrez le travail de quelqu'un d'autre ou si vous travaillez avec un encreur, il est fort possible que vous obteniez un résultat différent de vos attentes respectives. Il faudra donc apprendre à intégrer ces variations stylistiques.

Longue chaîne

N'oubliez pas que vous avez droit à l'erreur, et que vous pouvez toujours recommencer le travail, ou corriger telle partie insatisfaisante. L'encrage, comme le dessin, demande à ce que l'on fasse et refasse. Ne soyez pas impressionné par l'aspect définitif d'un trait posé sur le papier. Tout peut être recommencé. L'important, dans une erreur, c'est d'en tirer un enseignement.

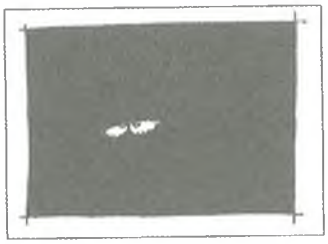

PROMO!
1,0
INK
INK
INK
ENCRE.



2 La panoplie de l'encreur

Le travail d'encrage ne se limite pas à repasser un trait à l'encre. De nombreux outils sont à votre disposition, afin d'obtenir des effets très contrastés. Petit catalogue de l'outillage...

Vous vous êtes organisé, vous savez comment procéder, votre bureau est bien rangé et votre équipe artistique bien rodée. Prêt à affronter tous les pièges, toutes les mauvaises surprises.



Extinction des feux
Enlever toute lumière dans une case peut avoir un effet comique.

Séparation
Le métier d'encreur consiste à rendre lisible une image en séparant les plans. Un trait de contour plus épais permet de rendre les formes immédiatement intelligibles.

Les premiers pas

Vous êtes à quelques minutes de commencer l'encrage, c'est-à-dire de dessiner à l'encre sur votre feuille de papier où les crayonnés ont été effectués. Nous vous avons conseillé de bien réfléchir à la qualité du papier quand vous avez commencé à dessiner[1]. Maintenant que vous allez encrer, il faut bien veiller à ce que votre papier supporte les traitements que vous vous apprêtez à lui infliger.

Résistance du papier

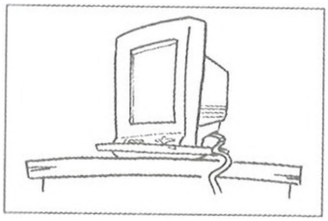
Faites attention au grain du papier. Les différents produits ont chacun une texture particulière. Les papiers à grain (par exemple, le fameux «C à grain» de Canson, utilisé à l'école) ont un toucher assez sensuel, mais boivent les encres. Ils sèchent vite, mais il est possible que votre encre «diffuse», c'est-à-dire s'étale à outrance en suivant les fibres du papier (une sorte d'effet buvard, en plus discret). Les papiers couchés (ou lisses) sèchent un peu plus lentement, mais le trait déposé est bien plus précis. Les papiers type bristol sont parfois très recherchés pour la pureté du trait qu'on y laisse. Pour le pinceau, les papiers couchés sont très agréables. Mais vérifiez bien comment le papier que vous avez choisi réagit à la plume : tracez quelques traits au verso ou, mieux encore, dans la marge, pour voir comment le papier se comporte. Prenez aussi en considération le grammage du papier : plus il est élevé, plus le papier est épais. Un papier trop fin risque d'absorber l'encre trop rapidement et de laisser des traces involontaires.

Collages divers

Vous serez peut-être amené à coller des éléments sur votre papier : des trames, des photographies, des rustines sur lesquelles vous avez dessiné vos corrections. Il faut donc que le papier soit suffisamment épais pour ne pas gondoler sous la colle.

Si vous utilisez un ruban adhésif repositionnable (nous reviendrons sur la technique dans la partie suivante), assurez-vous que la colle du ruban n'est pas trop forte, car elle risquerait d'arracher de petits morceaux sur la surface du papier. Là encore, dans la marge, collez et décollez le ruban adhésif pour voir comment réagit le papier. Collez et décollez plusieurs fois le ruban sur le coin de votre bureau pour en diminuer l'adhésion : après, il sera suffisamment adhésif pour fixer vos découpes et vos pochoirs, mais pas assez pour abîmer la surface du papier.

[1] Voir Laine Jean-Marc & Delzant Sylvain, ***Le Dessin des planches***, coll. «Les manuels de la BD», tome IV, Eyrolles, 2008



Feutré

Le même conseil est applicable aux objets. Utilisez des feutres plus ou moins épais pour les contours des objets. Si votre main tremble, c'est l'outil idéal.

Les feux de la rampe

Un bon moyen de séparer les personnages est de les éclairer différemment. Ces contrastes, associés aux différences de plans, permettent de renforcer la composition de l'image.

Alternance de plans

Dans cette case, le premier plan est dans l'ombre, le deuxième plan est éclairé et l'arrière-plan est à nouveau dans l'ombre. Petite astuce afin de bien distinguer la disposition des éléments.

Drawing gum et autres astuces

Il existe des pâtes liquides qui permettent de recouvrir des parties du dessin afin de les protéger au moment de l'encrage. Ces pâtes à dessiner, ou liquides de masquage, également appelées du terme générique de *drawing gums*, sont très utiles si vous souhaitez dessiner des formes blanches en premier plan (par exemple, un grillage, le filet d'une cage de foot, une toile d'araignée). Sur le crayonné, dessinez avec cette *drawing gum*, au pinceau, à la plume, au couteau. Attention, ces pâtes sont faites à base de latex et sèchent très vite. Lavez votre pinceau ou votre plume dès que vous avez fini d'étaler la *drawing gum*, sinon, vous ne pourrez plus réutiliser votre instrument.

Une fois que le motif en *drawing gum* a séché, vous pouvez encrer par-dessus. C'est facile à repérer : la *drawing gum* change de couleur en séchant. Veillez bien au séchage : il peut arriver que des bulles de *drawing gum* sèchent en surface, mais quand vous passez un pinceau ou une plume par-dessus, il perce, le latex et l'encre se mélangent, et votre dessin est gâché.

Une fois que l'encrage est terminé (et sec !), effacez avec une gomme un peu abrasive, une gomme crêpe : la *drawing gum* s'effiloche et s'en va, libérant les zones masquées. L'effet est épatant. Imaginons que vous ayez encré une cave sombre et humide, avec plein de zones d'ombre. Mais, au premier plan, vous aviez dessiné une toile d'araignée, sur laquelle vous avez repassé à la *drawing gum*. En gommant, vous avez enlevé la *drawing gum* en forme de toile d'araignée, et ce que vous obtenez, c'est le tracé blanc d'une toile d'araignée devant l'ensemble de la cave, encrée avec force détails.

Mais attention à la qualité. Les papiers un peu absorbants, comme les Canson cités plus haut, vont boire le latex avant qu'il ne sèche, et même en gommant vigoureusement, il restera des traces à la surface. Là encore, utilisez un papier couché, type Schoeller.

Table lumineuse

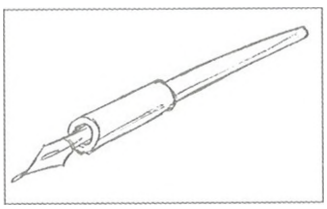
Il y a donc de nombreux risques d'abîmer le papier : gratter ou arracher sa surface, laisser des traces, gondoler la surface... Si vous craignez que votre papier ne résiste pas, vous pouvez toujours encrer à la table lumineuse sur une autre feuille. Ainsi, vous préservez la feuille originale. Vous protégez également les crayonnés, ce qui n'est jamais à négliger. Cependant, avec la table lumineuse, vous travaillez selon le principe de la transparence, vous devez alors utiliser un papier moins épais, qui laisse passer la lumière. Moins épais, cela peut signifier plus fragile. Là encore, même si vous choisissez un papier couché (donc avec peu de grain), faites attention à ne pas lui infliger de traitements trop violents. Les grattages au cutter, les collages de trames, voilà des choses à éviter (ou alors à effectuer avec précaution) sur des papiers légers.

En premier lieu, il va falloir choisir son outil. Ou plutôt ses outils, car il est très important de mélanger les techniques pour un résultat plus riche.

Les outils de l'encrage

Les outils de l'encrage, traditionnellement, sont la plume et le pinceau. Mais vous pouvez dessiner et encrer avec de nombreux autres outils. Des feutres de différentes épaisseurs et de bonne qualité vous permettront d'obtenir des traits réguliers et uniformes. De même, des stylos bille offrent des possibilités inattendues en termes de traitement des lumières. Les outils modernes de numérisation sont tellement performants de nos jours que l'important est d'obtenir un trait noir précis, qui puisse être aisément numérisé en vue d'une reproduction et d'une impression. Donc n'ayez pas de scrupules à utiliser des outils divers, y compris ceux que l'on ne considère pas aussi nobles que la plume et le pinceau.

D'ailleurs, nous vous conseillons d'essayer différents outils, et d'appliquer plusieurs techniques sur vos planches. Outre que cela vous aidera à développer votre habileté et votre talent, chaque outil permet de rendre des textures, des effets, des atmosphères différentes, et votre dessin final y gagnera. Il est cependant difficile de travailler avec plusieurs outils, chacun d'eux demandant un temps de maîtrise et d'adaptation. Nous encourageons les débutants à essayer toutes les techniques, et notamment à passer de la plume au pinceau, et inversement. Ces deux outils sont difficiles à manier, et quand on parvient à maîtriser l'un, on n'a parfois guère envie de se lancer dans la découverte de l'autre.



Plume au vent

La plume donne souvent un trait nerveux, presque cassant. Certains dessinateurs apprécient le contact rugueux avec le papier, les crissements de la pointe sur la surface. D'autres sont gênés par cette rudesse. À vous de découvrir cet outil.

(Collection privée Jean-Marc Lainé)

Coups de griffe !

Deux cases inédites de Mathieu Lauffray, encrées à la plume. La dureté de la pointe donne un trait aride, sec, presque anguleux, qui se prête à merveille aux effets d'ombre.

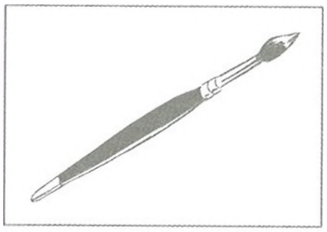
Plume

Quand on parle d'encre, on pense plume forcément. La plume est un outil rigide, auquel il est plus facile de s'habituer que le pinceau, plus souple donc plus déconcertant. Les encreurs choisissent des plumes en fonction de leur taille, mais aussi de leur forme : en pointe ou biseautées, elles tracent un trait différent, en fonction de la pression de la main. Il existe des stylos qui disposent de plumes et de recharges. Là encore, c'est à vous de chercher votre matériel. Si vous débutez, nous vous conseillons de retrouver vos vieilles plumes utilisées à l'école, ou d'acheter des modèles bon marché. De qualité moyenne, elles sont en général suffisamment solides pour supporter la pression trop écrasante d'une main hésitante, ou les gestes brusques d'un débutant. Le conseil est valable aussi pour les pinceaux : apprenez avec un outil standard, c'est un bon moyen de résoudre les soucis rencontrés, sans avoir à se ruiner pour du matériel de pointe. Car, ne l'oubliez pas, l'outil ne fait pas le projet.

Il existe des plumes en pointe, mais aussi des plumes biseautées, des plumes à dessin et des plumes pour la calligraphie (de 0,5 mm à 5 mm), parfois vendues en assortiments – ce qui peut être pratique pour débuter –, qui permettent de varier le trait, de jouer des pleins et des déliés.

L'usage de la plume est recommandé pour les plis des étoffes lourdes, les surfaces métalliques, les matières minérales et végétales. La variation d'épaisseur des traits ne dépend pas seulement de la pression de la main. Il faut parfois repasser le trait plusieurs fois. De même, la plume est un outil pour tirer les traits. Pour les aplats et les zones de noir, il est préférable d'utiliser un pinceau épais ou un marqueur.

Certains dessinateurs apprécient la résistance de la plume, métallique donc dure et rigide, qui rend l'outil moins souple qu'un pinceau. Le contact entre la plume et le papier est également plus rugueux, le crissement de la pointe en atteste. Au moment du gommage, vous constaterez que les traits tracés à la plume sont gravés dans le papier, creusés par la pointe de la plume. Au contraire, les traits au pinceau sont posés sur le papier, et la gomme peut parfois enlever l'encre et altérer le trait. Outre la qualité du noir, certains dessinateurs apprécient la dureté et la sécheresse du trait obtenu. Utilisez une encre de Chine, et veillez à nettoyer la plume après usage, afin d'éviter que l'encre ne sèche sur la pointe. Faites attention à la quantité d'encre sur la plume : trop d'encre, et vous risquez de tacher votre dessin. Des modèles à recharge sont donc conseillés, mais l'encre y coule parfois plus rapidement, si bien que les effets à plume sèche (avec peu d'encre) sont difficiles, voire impossibles, à obtenir.



À poil !

Le pinceau est un outil difficile à appréhender : la résilience et la souplesse des poils créent parfois des surprises. En revanche, selon que l'on appuie peu ou beaucoup, on peut obtenir des traits d'une grande variété d'épaisseurs.

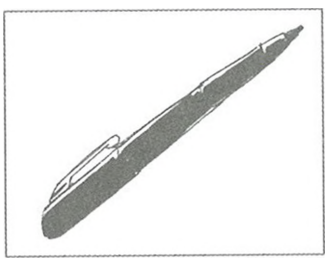
Pinceau

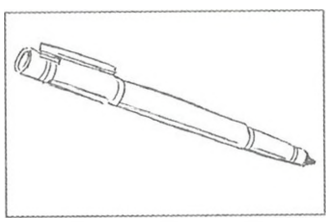
Les pinceaux les plus célèbres, conseillés par beaucoup, sont les pinceaux traditionnels, à manche en bois, à virole d'acier et à poils naturels (poils de martre, petit-gris...). Pour débuter, nous conseillons les manches longs qui tiennent bien dans la main, et les poils synthétiques, moins chers, qui feront largement l'affaire. Ils existent en plusieurs épaisseurs (on parle de largeur de virole pour un pinceau plat et de diamètre quand c'est un pinceau rond), qui permettent des variations d'épaisseur de trait agréables à l'œil. Les pinceaux sont en général classés par numéro : plus le numéro est élevé, plus le pinceau est large. Attention cependant, la classification n'est pas universelle, un pinceau n° 2 de telle marque ne correspond pas toujours à un pinceau n° 2 d'une autre marque. Équipez-vous en pinceaux d'une même marque, du n° 2 au n° 6, et voyez ce que cet éventail vous propose. Vous compléterez avec des pinceaux plus fins ou plus épais dans un deuxième temps. Les pinceaux nécessitent, comme avec la peinture (gouache, acrylique...), un rinçage complet après chaque utilisation. En effet, laisser sécher l'encre sur les poils et la virole abîme l'ensemble du pinceau, dont les poils deviennent fragiles et finissent par se casser. Plus qu'une marque ou une qualité de poils, nous vous conseillons de disposer de plusieurs pinceaux de tailles différentes. Les plus fins vous serviront pour le dessin au trait, les plus épais pour les aplats. Apprenez aussi à vous servir des deux parties de la mèche d'un même pinceau : le ventre, plus large et qui garde l'encre, pour peindre les aplats et les traits les plus épais, et la pointe, pour les tracés fins et précis.

Ne jetez pas vos vieux pinceaux effilochés, cassés, fendus, ils peuvent toujours servir. Rachetez de nouveaux pinceaux flambant neufs afin d'obtenir des lignes pures, et conservez les anciens pour créer des effets. Par exemple, un vieux pinceau, avec peu d'encre, peut s'écraser sur la feuille pour laisser des traces qui évoqueront les craquelures de la pierre, le ternissement d'une surface métallique, la rouille ou le plâtre écaillé. Un pinceau à la mèche fendue pourra vous servir pour dessiner les ondulations d'une coiffure : au lieu de figurer une seule mèche de cheveux, vous en tracerez trois, parce que la pointe du pinceau, séparée, laissera trois traces au lieu d'une. Vous pouvez ainsi générer des effets visuels que de vieux outils rendront plus efficacement qu'un matériel fraîchement acheté.

Certaines marques fournissent des pinceaux à recharge qui fonctionnent comme des stylos plume : introduisez la recharge d'encre de Chine dans le manche du pinceau, attendez que l'encre coule, et encrez. Attention, parfois, le débit de la cartouche dans les poils du pinceau est trop rapide. Pour pallier cet inconvénient, certains dessinateurs, dont Nicolas Mitric, dessinateur de *Kookaburra*, placent la cartouche dans le pinceau, laissent l'encre couler un peu, puis retirent la cartouche et dessinent jusqu'à épuisement de l'encre. Ils replacent la cartouche ensuite, pour imbiber le pinceau, et ainsi de suite... D'autres utilisent la pointe du pinceau pour la tremper dans l'encrier, ce qui permet de ralentir le rythme de la réalisation de l'encrage, de s'accorder quelques pauses régulières, comme avec un pinceau normal.

Cependant, les pinceaux à recharge ne sont pas des pinceaux normaux : leur manche, à cause de l'emplacement pour la cartouche, est plus épais que la moyenne, et leurs poils sont synthétiques. La souplesse et la résistance des poils sont assez agréables et facilitent les mouvements de la main, mais ils ne réagissent pas de la même manière que les poils naturels et demandent un peu d'entraînement. L'encre de leur recharge est un peu plus diluée, afin de ne pas sécher trop vite à la racine des poils. Toutefois, si vous préférez la franche noirceur de l'encre de Chine, faites comme certains bédéastes, dont Nicolas Mitric (dessinateur d'*Arkeod* ou de *Kookaburra*) : dévissez les recharges à l'intérieur du stylo pinceau, puis utilisez ce dernier comme un pinceau normal, en le trempant dans l'encrier. Vous alliez la souplesse des poils synthétiques, et les avantages d'un travail rythmé par les allers et retours à l'encrier.





Feutre mou ?
Il existe différentes sortes et tailles de feutres. Apprenez à les utiliser tous. Regardez aussi la pointe de votre feutre : conique, biseautée ou tubulaire, elle implique que l'on s'en serve de manière variée.

Feutre

Les feutres les plus fréquents ont des bouts pointus ou arrondis, ce que l'on appelle des pointes coniques. Il existe une gamme de feutres plus ou moins fins, allant du 0,05 mm au 0,8 mm, et parfaitement conseillés pour l'encrage de BD. Quel que soit l'angle avec lequel on incline le feutre sur le papier, on obtient un trait d'une épaisseur régulière. L'avantage du feutre est justement d'offrir un trait uniforme, ce qui peut être très utile pour encrer des objets manufacturés (voitures, avions, immeubles). Nous vous conseillons d'utiliser plusieurs feutres de différentes épaisseurs pour obtenir des effets de relief et de profondeur, la variété des traits indiquant la distance entre les différents objets représentés et la «caméra» qui cadre la case. Une autre technique, pour obtenir différentes épaisseurs, consiste à repasser plusieurs fois avec un feutre fin, afin de dupliquer le trait.

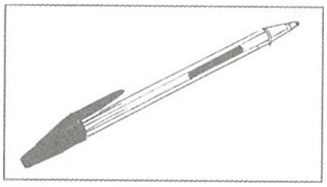
Il existe aussi des feutres à pointe tubulaire : l'encre s'écoule le long d'un petit tube, ce qui implique de maintenir le feutre bien vertical sur la planche. Cela demande un coup de main, beaucoup de pratique, et offre moins de variations

quant à l'épaisseur du trait. Il faut donc disposer de plusieurs feutres de tailles différentes. Le feutre à pointe tubulaire est parfait pour le dessin technique, le dessin de décors ou de matériel technologique, mais ce n'est pas l'outil idéal pour rendre ce qui est animal ou végétal.

Certains feutres ont des pointes biseautées. Cela permet des variations d'épaisseurs, selon la technique des pleins et des déliés. En tournant légèrement la pointe durant le tracé, vous obtiendrez des différences d'épaisseur sur un même trait. Certains dessinateurs coupent au cutter la pointe de leurs feutres, afin de les biseauter à leur convenance. Cette technique réduit considérablement la durée de vie des feutres, nous conseillons donc de la réserver à de vieux feutres qui finiront leur carrière de cette manière.

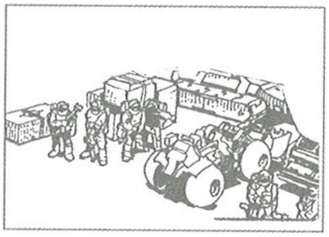
Sachez aussi que les encres synthétiques utilisées pour les feutres produisent un noir moins profond que celui de l'encre de Chine. Si vous numérisez en noir et blanc, cela n'a pas d'importance. Si vous numérisez en niveaux de gris, les différences de teinte laisseront des traces. Enfin, l'encre des feutres et des marqueurs passe au soleil, se ternit et devient, finalement, bleu sale ou marron. Si vous souhaitez garder (ou vendre) vos originaux, conservez-les dans une pochette, à l'abri de la lumière.

Les marqueurs fonctionnent comme des feutres, mais ils sont considérablement plus épais. Leur encre est plus forte et traverse certains des papiers les moins épais. Attention à ce que l'encre ne traverse pas trop le papier, au risque de le fragiliser. Ces remarques sont valables pour certains feutres et certains marqueurs fins. L'odeur forte d'alcool vous alertera. De même, faites quelques essais pour savoir si l'encre accepte facilement les retouches avec des liquides correcteurs, des gouaches blanches ou des encres acryliques. Certains produits réagissent mal ensemble : comme toujours, prenez une feuille de brouillon et faites un essai. Attendez une bonne journée pour constater de visu comment les diverses encres ont séché sur le papier.



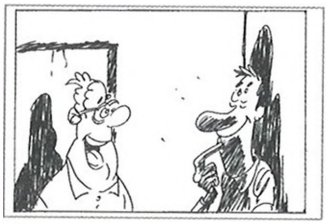
Roulement à bille

Les stylos à bille, sur le modèle du légendaire Bic, ont deux avantages : le trait est pur et uniforme, et l'encre ne coule pas régulièrement, ce qui permet de conserver la rugosité du crayon à papier. Si l'on appuie moins, le trait est plus grisé, plus granuleux.



Feutré !

Éléments de décor encrés au feutre, par Denis Bajram.
(Collection privée Jean-Marc Lainé)



Du billard !

Le stylo à bille permet une spontanéité du trait, il n'accroche pas sur le papier. Les ombrages de cette case ont été réalisés au stylo à bille. Numérisé en bitmap (noir et blanc), cela donne un trait pur mais vivant.

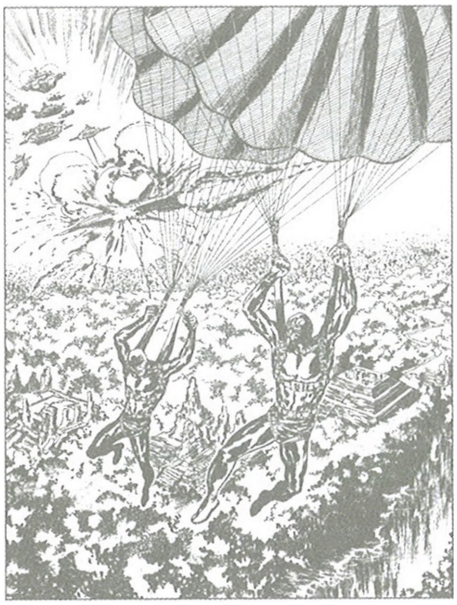
Stylo à bille

Le système du stylo à bille permet de déposer de l'encre en quantité parcimonieuse, mais de manière régulière et uniforme. Sans réel dépôt, sauf si le stylo se bouche ou coule, preuves qu'il est défectueux, le trait du stylo bille ressemble un peu à celui d'un crayon à papier sec et dur (de la famille des B) ou mi-sec (HB), à la différence près qu'il s'agit d'encre et non de graphite. Mais un dessinateur expérimenté s'aperçoit rapidement qu'en appuyant plus ou moins lourdement la pointe du stylo sur la feuille, on obtient un trait plus ou moins gras et sombre. Plus on appuie, plus le trait est régulier. Plus la main est légère, plus le trait est granuleux. De même, le stylo permet des hachures qui donnent au dessin une texture grisée. Cela permet de travailler l'encrage en niveaux de gris, comme si on passait la pointe d'un crayon sur une surface sans appuyer. Une fois reproduit, par exemple à l'aide d'une photocopieuse, le trait d'un stylo à bille imite assez bien celui d'un crayon. Vous pouvez donc obtenir des effets de matière qui contrastent à merveille avec les zones de noir plus sombre que vous aurez au préalable tracées avec une plume ou un pinceau.

Là encore, comme souvent, c'est à vous de découvrir quels sont les outils qui vous conviennent le mieux. Faites des tests, essayez de nouveaux pinceaux ou stylos, bricolez et fabriquez votre propre arsenal. Comme en matière de papier, ce qui convient à l'un ne convient peut-être pas à l'autre.

Pour les effets d'ombre, on peut faire des hachures. Mais tracer des dizaines de lignes parallèles, c'est fatigant. Alors y a plus simple : les trames !

Les trames



Drôle de trame
Pour créer des matières ou des profondeurs, vous pouvez utiliser des trames (mécaniques, c'est-à-dire préimprimées, ou manuelles). Ici, dans cette page d'*Homicron*, Jean-Jacques Dzialowski utilise des trames tracées à la main pour mettre en évidence le tissu des parachutes.

Pour donner de la matière et de la profondeur à certaines surfaces, notamment les surfaces métalliques ou minérales, il est possible d'utiliser des motifs unis tout prêts. Notamment, pour représenter certaines surfaces métalliques, vous pouvez disposer une série de lignes parallèles serrées, qui rendront un aspect lisse, froid et répétitif. Si vous placez l'action dans un décor *high-tech* de science-fiction, l'effet peut être percutant. Cependant, ces dizaines de lignes parallèles sont difficiles à tracer à la règle : gare à la crampe. Il y a des années, les magasins de fournitures et de matériel d'art vendaient des « hachurateurs », de petits outils qui, à l'aide d'un crénelage, faisaient baisser une réglette à intervalles réguliers. Ces hachurateurs ne sont plus disponibles. Nous conseillons donc l'utilisation de trames.

Les trames industrielles

De nombreuses marques proposent des trames préfabriquées. Imprimées sur papier transparent assez fin, ces trames sont faciles à découper et s'insèrent aisément dans l'ensemble de la planche. Placez votre papier tramé sur votre dessin, tracez le contour de la forme sur le papier, puis découpez. Ensuite, vaporisez de la colle sur le dos de cette découpe. La colle en vaporisateur se répartit en une couche uniforme et mince, vous éviterez ainsi de gros pâtés de colle sur la surface à fixer. Veillez à utiliser le vaporisateur au-dessus d'une grande surface de papier brouillon : les particules de colle qui se déposent ne tomberont pas sur votre bureau ou sur votre original ! Posez la feuille à coller sur un grand carton, afin que la colle vaporisée ne se pose pas sur vos meubles : ce carton vous servira de « chambre à coller ». Procédez à cette opération dans une pièce bien aérée !

Parmi les trames industrielles, de nombreux motifs sont disponibles : des hachures régulières, des hachures cassées, des lignes de points ou de chevrons... À vous de trouver le motif qui convient le mieux à la matière que vous voulez mettre en valeur.

Sachez qu'il existe des trames blanches, qui permettent d'appliquer des motifs blancs sur des fonds noirs. Ces trames blanches sont toujours du meilleur effet si vous les collez sur des cases représentant des écrans télé. Cela simule les parasites de la transmission. Cela permet de bien distinguer les prises de vues « réelles » des cases reprenant les images diffusées sur l'écran. Ces trames blanches peuvent aussi figurer la neige, le vent, la brume, et se superposent au

Grisant !
Une fois mise en couleurs, la page tramée (ici tirée du premier épisode d'*Homicron*) demeure lisible. Les zones d'ombre fonctionnent par contraste avec les sources de lumière, et les couleurs renforcent les éclairages.

trait noir qui délimite la forme. De même, selon la trame que vous choisissez d'employer, vous pouvez coller des motifs blancs sur des zones dessinées, et ainsi évoquer le brouillard qui efface progressivement le décor au loin, ou rompre un trait de mouvement pour signifier que l'objet (avion, train...) vient de loin.

Fabriquer ses trames

Si vous ne trouvez pas les motifs qui vous intéressent ou si vous êtes rebuté par le prix des trames industrielles (si vous en faites un usage fréquent, il est possible que cela représente un budget conséquent), vous pouvez fabriquer votre trame sur mesure. Achetez une ramette de papier rhodoïd (transparent) et imprimez des motifs que vous aurez fabriqués sur ordinateur. Vous avez toujours moyen de créer des motifs évocateurs, même sans Photoshop.

Vous n'avez pas de logiciel de retouche d'images ? Vous n'avez qu'un traitement de texte ? Qu'à cela ne tienne ! Ouvrez un nouveau fichier. Tracez des lignes en utilisant le tiret (-), le souligné (_), le point (.) ou la puce (•). Changez l'espacement des caractères et l'interlignage en fonction de ce que vous désirez obtenir, puis multipliez les motifs obtenus jusqu'à remplir toute la page. Imprimez-la sur rhodoïd, et vous obtenez votre trame sur mesure. Le seul inconvénient est de ne pas pouvoir obtenir de trame blanche avec un tel « système d ».

Le collage

Pour le collage des trames (mais aussi de tous les éléments que vous voulez placer sur la planche : dessins corrigés et nouvelles versions, photographies pour les décors...), nous vous conseillons, comme dit plus haut, d'utiliser un vaporisateur de colle, au creux d'un carton de déménagement pour la sécurité et la propreté. C'est plus économique et moins salissant. Comme tout vaporisateur, l'embout risque de se boucher, il faut donc secouer avant usage. De même, les premières et les dernières utilisations génèrent des crachotements qui se terminent en petits pâtés sur votre feuille. Soyez vigilant, et faites toujours une première vaporisation sur un brouillon.

Nuancé
L'effet de trame peut être obtenu par l'informatique : différentes valeurs de gris sont alors appliquées sur les formes dessinées. Le gris obtenu est nettement plus subtil qu'une trame mécanique, mais il crée le même effet : des zones ombrées et des zones éclairées. Ici, dernière page du premier épisode de *Kit Kappa*, par Éric Stoffel (scénario) et Richard Di Martino (dessins).

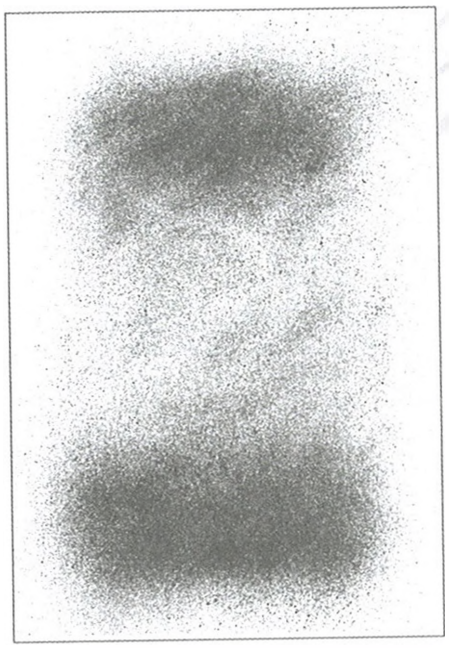
Encollez toujours la surface de la trame où l'encre n'est pas déposée. Ainsi, quand vous ferez des retouches (à la gouache blanche, à l'acrylique blanche ou au cutter), vous aurez plus de prise sur les motifs de la trame.

Bon, voilà un truc vraiment très utile. Mais un petit conseil : ne confondez pas la brosse à dents pour dessiner avec celle pour se laver les dents.

L'effet « brosse à dents »

Sur certaines surfaces, vous serez peut-être tenté de ne mettre ni un blanc uni, ni un noir uni, mais plutôt une sorte de gris plus ou moins sombre. La projection de matière permet de salir un aplat, d'imiter un effet «pointilliste», d'ajouter de l'imprécision, de lier des zones de noir franc et de blanc. Ces projections rendent bien des choses : le brouillard, la poussière, les éclats et débris d'une explosion, des nuées de mouches, une ombre plus ou moins sombre... La brosse à dents pourra vous rendre service, en projetant de l'encre noire sur des surfaces claires, ou de l'encre blanche sur des surfaces noires ou dessinées.

De même, les effets que vous obtiendrez peuvent également servir à marquer un effet : une détonation, une explosion, un contraste entre deux sources de lumière, une matière pour un tissu ou une surface rocailleuse, un arrière-plan que vous voulez «matiérer»...



Brumeux
Voici un exemple des fichiers de projection qu'utilise Patrick Dumas pour ses effets de gris.

Juste une goutte

La méthode est simple. Tout d'abord, la vieille brosse à dents tout ébouriffée que vous alliez jeter à la poubelle, conservez-la. Ensuite, utilisez un compte-gouttes, que vous aurez récupéré sur une bouteille de collyre ou même sur une bouteille d'encre que vous aurez vidée à force de travailler. Avec le compte-gouttes, placez une goutte ou deux d'encre (noire ou blanche) entre les poils de la brosse à dents. Retournez la brosse et grattez du pouce l'extrémité des poils : des gouttelettes d'encre vont se projeter sur le papier, déposant un nuage de points plus ou moins gros. Attention, si vous avez mis trop d'encre, vous risquez de projeter une grosse masse informe sur le papier. Là encore, grattez une première fois au-dessus d'une feuille de brouillon, afin d'éviter les accidents. Le dosage est affaire d'habitude, mais commencez toujours par le brouillon, c'est plus sûr.

Ne pas déborder

La difficulté de cet exercice consiste à ne pas déborder, à ne pas pulvériser l'encre aux endroits que l'on veut laisser vierges. Il faut donc masquer les zones à ne pas arroser. Fabriquez un cache ou un pochoir qui épouse les formes de la zone que vous voulez couvrir. Maintenez ce pochoir de l'autre main, ou scotchez-le à votre bureau (ruban normal) ou sur votre planche (ruban repositionnable). On peut aussi utiliser du liquide de masquage, mais en séchant, il risque d'abîmer ou de teinter le papier sur lequel vous travaillez, alors que le

Insertions des brumes

Ensuite, Patrick Dumas intègre ces effets brosse à dents pour rendre la brume, la nuit, l'ombre, les matières rocheuses (ici, une case extraite de la série *Le Cavalier maure*).

pochoir est simplement posé. Il y aura toujours des petites taches projetées où il ne faut pas : il ne vous restera alors qu'à corriger à l'aide d'un blanc correcteur ou d'une gouache blanche, une fois que l'ensemble aura séché.

Si vous désirez couvrir une surface à angles droits, nous vous conseillons de disposer de part et d'autre de cette zone des feuilles de brouillon, que vous fixerez à l'aide d'un adhésif repositionnable (sa colle moins forte permettant de le décoller et de le recoller ailleurs sans abîmer le papier). Le bord de l'adhésif devra toucher le bord de la zone que vous voulez traiter. Pulvérisez, puis laissez sécher, et retirez le ruban adhésif : vous devriez obtenir une surface clairement délimitée.

Toutes ces astuces sont bien entendu envisageables avec des encres blanches projetées sur des dessins en noir. Vous pouvez créer des effets de brouillard sur des surfaces noires. Les encres acryliques s'utilisent facilement et sèchent assez vite.

Deux précautions cependant : soyez patient et attendez que la planche soit sèche avant de gommer ou de retoucher ; et lavez toujours vos brosses à dents, afin que les encres ne laissent pas de couches entre les poils, qui pourraient dénaturer les couleurs lors de prochains usages. Le mieux serait d'avoir une brosse pour l'encre noire et une autre pour l'encre blanche.

Bibliothèque des brumes

Avec l'informatique, il est possible de disposer ces effets brosse à dents grâce à des logiciels de retouche d'images, dont Photoshop. Il faut d'abord constituer une bibliothèque d'effets : sur diverses feuilles blanches, utilisez votre brosse à dents et obtenez plusieurs nuages plus ou moins denses, dont les gouttes d'encre sont plus ou moins grosses. Numérisez ces différents résultats, que vous intégrerez à votre image en le superposant au dessin. Cette méthode a l'avantage de ne pas salir les doigts et de faciliter les retouches.

TÉMOIN

Patrick Dumas *Effets « brosse à dents » et projections diverses*

Voir également son témoignage en pages 44-45.

Comment fabriques-tu ta « bibliothèque de brumes » ?

À l'aide d'une brosse à dents enduite d'encre de Chine, en frottant avec le pouce, je projette des gouttes d'encre sur des feuilles de papier. En variant la quantité d'encre, la distance entre la brosse et le papier, j'obtiens des surfaces plus ou moins foncées, voire des dégradés ou des motifs. Ensuite, je scanne ces pages et me constitue une « bibliothèque de brumes » dans laquelle je n'ai plus qu'à puiser, en fonction de l'effet recherché.

Peux-tu expliquer la manière dont tu places les effets de brosse à dents sur ta planche ?

Dans Manga Studio (mais ça fonctionne aussi avec n'importe quel logiciel de dessin), j'applique la partie du scan qui m'intéresse sur un calque à part, et n'ai plus qu'à le détourer, en gommant les parties inutiles. Je peux aussi combiner plusieurs textures, afin de donner l'illusion d'une nouvelle...
L'outil aérographe de MS permet quelques effets du même genre, plutôt intéressants, dont je suis encore loin d'avoir fait le tour.

Il existe d'autres techniques d'encrage, moins conventionnelles, qui peuvent donner des effets très intéressants. Mais attention, c'est la partie salissante du métier. Ya-haa floutch !

Taches, ombres, empreintes et matières

Dans le métier d'encreur, l'une des difficultés est de rendre par le noir et le blanc les différentes matières (rochers, tissus, métaux...). Utiliser les hachures ou les aplats permet de montrer comment la lumière s'accroche sur tel ou tel objet, mais cela ne suffit pas toujours.

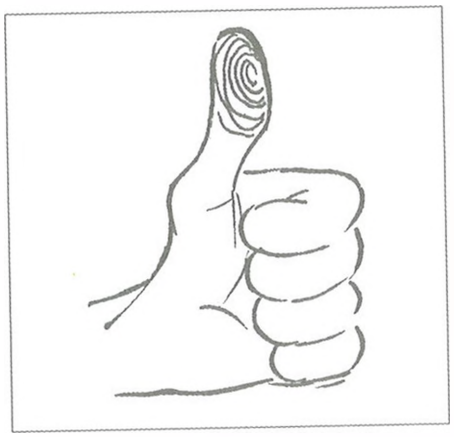
De même, la brume, la poussière, le brouillard, la fumée sont autant de matières difficiles à rendre par le dessin : leur forme n'est pas clairement définie, ni leur épaisseur, ni leur couleur. Il est toujours délicat de dessiner la silhouette de la brume ou de la fumée. Il faut donc trouver des moyens de restituer les petites taches et les altérations de lumière de ces phénomènes.

Un coup de pouce

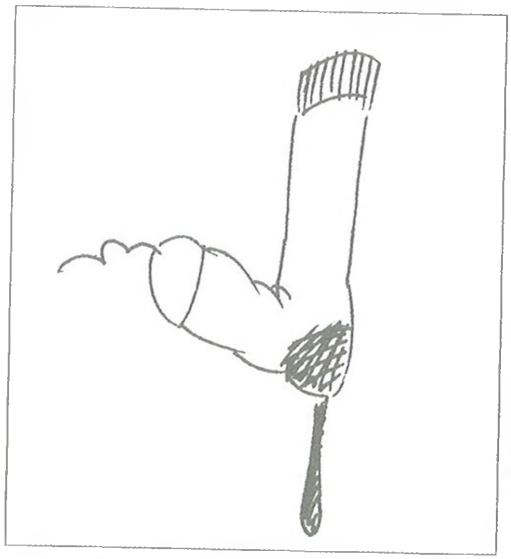
La première astuce consiste à utiliser le pouce imbibé d'encre. Disposez quelques gouttes d'encre de Chine au fond d'une petite soucoupe, ou imbibez-en une petite éponge, et trempez-y le pouce, comme si vous deviez prendre vos empreintes digitales. Puis reposez votre doigt sur le papier : voici une empreinte digitale (vous pouvez utiliser plusieurs doigts, pas seulement le pouce). Plus l'encre coule sur votre doigt, plus l'empreinte sera empâtée. C'est une grosse tache noire que vous obtiendrez.

Prenez donc la précaution d'enlever l'excédent d'encre de votre doigt en l'appuyant une ou deux fois sur un buvard ou sur une feuille de brouillon, appliquez ensuite votre doigt sur la planche, et vous tracez quelques petits traits cassés et tremblants, qui suivent les circonvolutions de vos empreintes. Elles peuvent évoquer de petits grains de poussière ou de sable soulevés par le sabot d'un cheval ou la bourrasque soudaine d'une côte venteuse. Répétez l'opération plusieurs fois, sur la zone où vous voulez représenter la brume, la fumée ou le brouillard. Ne posez pas votre toujours doigt de la même manière, mais tournez-le, de sorte que les stries de vos empreintes se croisent et s'agglutinent. Procédez ainsi sur une zone qui ne soit pas trop grande, afin de préserver l'effet.

Alberto Breccia employait cette technique pour montrer la fumée sortie d'une cheminée, ou la poussière soulevée par le galop d'un cheval. Neal Adams, quant à lui, recourait à cette astuce pour donner de la profondeur au globe terrestre, notamment dans les pages du *Superman vs Cassius Clay*. Mathieu



Digital
Les empreintes digitales sur la planche, c'est salissant, mais ça suscite des modelés inattendus.



Chaussette trouée !
Ne jetez pas vos vieux tissus : utilisés comme tampons, ils peuvent créer des effets innovants.

Lauffray, grand admirateur du travail de Neal Adams, lui a emprunté la technique.

Vieux tissus

Si vous ne voulez pas vous salir les doigts ou varier les effets, vous pouvez utiliser des tissus usagés, notamment des vêtements que vous ne porterez plus. Nous vous conseillons notamment de recycler vos vieilles chaussettes. La trame d'un tissu ou d'un tricot, imbibée d'encre de Chine, permet d'obtenir des effets de croisillons qui sont très utiles pour les brumes, les fumées, les ombres, mais aussi pour certaines étoffes.

Trempez le tissu dans la soucoupe pleine d'encre ou appliquez-le sur l'éponge imbibée, puis utilisez-le comme un tampon : tapotez la zone que vous voulez couvrir avec la chaussette imbibée. Si vous voulez obtenir un effet tampon, placez dans la chaussette une gomme épaisse, ce qui permet de tendre le tissu (et accessoirement d'offrir une meilleure prise). Prenez tout de même la précaution de tamponner au préalable la chaussette sur un brouillon, afin de vous débarrasser du surplus d'encre. Puis tamponnez la chaussette dans différentes positions, de manière à croiser les trames et à donner de la profondeur à votre effet.

L'étoffe de l'encrage

Les petits croisillons de la trame du tissu imitent à merveille la manière dont certaines étoffes accrochent la lumière. Mais pour profiter de ces effets sur les vêtements que vous avez dessinés aux personnages, il convient de ne pas trop déborder. Pour maîtriser votre effet, nous vous conseillons de recourir soit au pochoir (découpez dans une feuille un trou de la forme et des dimensions de la zone que vous voulez couvrir, recouvrez votre original, appliquez la chaussette pleine d'encre, puis enlevez le pochoir : l'effet tramé ne touchera que la zone dégagée par le trou du pochoir), soit au ruban adhésif repositionnable, qui vous permet de délimiter la zone à traiter (une fois l'encre sèche, retirez l'adhésif pour obtenir un effet bien circonscrit).

Stocké dans l'ordi

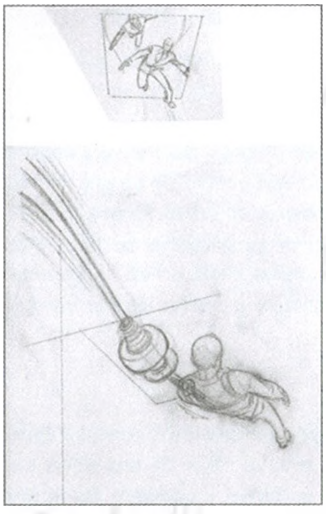
Comme pour les projections obtenues à l'aide d'une brosse à dents, les effets de pouce ou de chaussette peuvent être numérisés et stockés dans l'ordinateur, afin d'être montés dans l'image après numérisation du dessin. Dans ce cas, prenez le temps d'enregistrer de nombreuses trames. Passez quelques longues heures salissantes à noircir du papier. Une fois votre bibliothèque d'effets constituée, si vous appréciez l'outil informatique, vous gagnerez en temps, en confort et en propreté.

Une planche de BD, c'est beaucoup de morceaux séparés sur des feuilles volantes. Le calque peut servir de brouillon, mais il a plein d'autres usages.

Le calque

Le papier-calque est un papier plus ou moins opaque, assez épais (il existe plusieurs épaisseurs de papier-calque, à vous de trouver celle qui vous convient) et comportant un grain suffisant pour dessiner dessus, au crayon ou à l'encre.

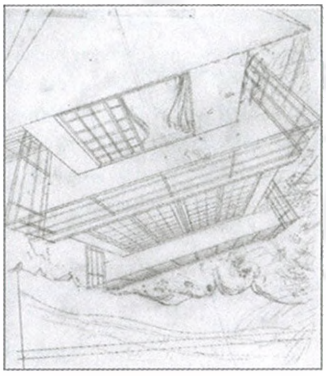
En revanche, le papier-calque supporte assez mal les coups de gomme, et son caractère transparent s'accorde peu avec les retouches en blanc (gouache, acrylique, liquide correcteur). Donc ayez la main sûre. Il est conseillé de dessiner au trait, sans aplat ni hachure, afin d'avoir une meilleure lisibilité.



Plusieurs couches
Alain Henriet (ici sur le deuxième tome de ***Damoclès***) dessine les personnages sur des calques ou des papiers légers, afin de les travailler séparément.

Clonage !

En premier lieu, le calque peut servir à reproduire une image plusieurs fois, sans recourir à la photocopie. Photocopier un dessin revient à le reproduire à l'identique. Si vous souhaitez dessiner plusieurs fois un décor statique ou un personnage immobile, vous pouvez utiliser le calque et recopier le premier dessin sur des feuilles opaques. Le caractère tremblé de la main donnera à votre ligne d'encre une identité, si bien que ce ne sera pas l'exacte réplique du premier dessin. Vous pourrez ensuite coller, à l'aide d'une bombe aérosol, le calque sur votre planche. Si vous numérisez en noir et blanc, il n'y paraîtra pas. Si vous numérisez en niveaux de gris, il est conseillé de ne pas coller le calque sur le dessin mais de numériser l'un et l'autre séparément, puis de faire le montage sur ordinateur.

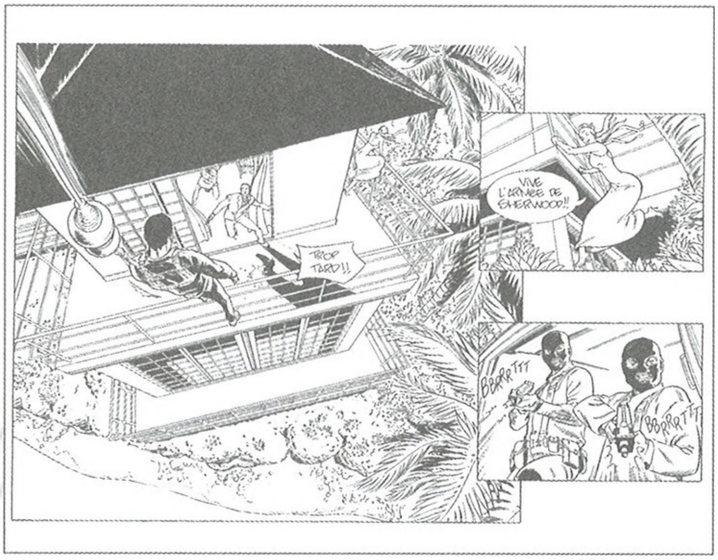


Transparence
Il dessine également les décors complexes sur des calques séparés.

Correction !

Dans le même ordre d'idée, vous pouvez recourir au calque pour corriger un encrage raté. Recopiez au crayon, sur le recto du calque, le détail à changer (une main, un œil, un visage). Retournez le papier-calque, corrigez-le à l'envers (les erreurs apparaissent plus lisiblement alors), puis placez le calque sur une autre feuille blanche, et repassez le dessin. Sur la feuille blanche, le graphite s'est déposé. Encrez la version corrigée, découpez-la et collez-la en lieu et place de votre première version encrée.

Vous pouvez vous servir du calque pour des corrections de détails. Changer une main, un bras, un visage, déplacer un véhicule dans un décor, autant de modifications qui demanderont de la finesse. Intervenir avec un calque permet de conserver les proportions exactes et de corriger le détail qui fait défaut sans avoir à retoucher l'ensemble de l'image. Là encore, vous pouvez coller le résultat sur la planche, ou bien numériser à part et remonter l'image par informatique.



Superpositions
Puis il intègre les personnages dans la page, par transparence, en superposant les calques.

Plusieurs couches

Enfin, il est possible que vous cherchiez à obtenir des effets de superposition d'images : par exemple un hologramme superposé à un décor *high-tech*, ou un fantôme superposé à la vue d'une vieille bicoque en ruine. Là encore, dessinez et encrez l'objet de votre superposition sur le calque, puis numérisez-le séparément. Essayez tant que faire se peut de dessiner au trait. Ainsi, l'objet superposé sera suffisamment «transparent» et pourra se placer au-dessus de l'autre partie de votre image. Le traitement couleur fera le reste : ayant numérisé votre dessin à part, vous pourrez conférer à son trait une valeur de couleur différente, si bien que la superposition sera très lisible.

Le calque est un outil très pratique pour obtenir certains effets (images copiées, images superposées), mais il tend à disparaître. D'une part, il est d'un usage difficile : il faut être attentif et patient, et cela implique de repasser plusieurs fois le même dessin, ce qui peut paraître répétitif. D'autre part, les récentes techniques de numérisation permettent de travailler aussi bien, aussi vite, et avec un rendu de meilleure qualité. Cependant, beaucoup de bédéastes aiment encrer de manière traditionnelle, et le calque peut leur offrir des possibilités.

Assemblage !
Si Alain Henriet travaille séparément sur chaque case, il assemble les différents dessins grâce à des calques. La planche une fois finie, on n'a pas l'impression qu'il a travaillé à la manière d'une mosaïque (ici, une page du premier volume de ***Damoclès***).

CONSEIL

S'organiser

Attention, ces différentes astuces obligent à avoir sur le plan de travail plusieurs feuilles, plusieurs originaux, ou, plus précisément, un original en plusieurs parties. Dans ce cas, nous vous conseillons de numéroter selon un système précis l'ensemble des feuilles que vous utilisez. Par exemple, si vous travaillez sur la planche 15, numérotez votre calque « 15-C ». S'il y a plusieurs calques, poursuivez la numérotation : « 15-C1 », « 15-C2 », et ainsi de suite. Vous pourrez toujours les retrouver facilement, même s'ils ne sont pas du même format ni classés ensemble.

Si vous ne voulez pas salir votre original, si vous avez peur que votre encre ne bave, si votre papier ne vous convient pas, utilisez une table lumineuse.

La table lumineuse

La table lumineuse est un outil certes encombrant, mais très pratique pour bien des choses : les corrections, la conservation du crayonné original, la sécurité pour quelqu'un qui n'est pas sûr de son encrage. De nombreuses tables lumineuses sont disponibles dans le commerce, horizontales ou inclinables, mais la profession de bédéaste étant un métier de bricoleur, il n'est pas interdit de fabriquer sa propre table lumineuse à sa convenance.

Deuxième feuille

Le premier avantage de la table lumineuse est qu'elle permet d'encrer sur une autre feuille que celle où l'on a crayonné. Les dessinateurs apprécient la technique puisqu'elle donne la possibilité de préserver le dessin tel qu'il est. De même, cela veut dire que la tolérance d'erreur et la liberté de geste sont plus grandes : si l'on décide de changer un encrage (parce qu'il est raté ou qu'il ne correspond plus à l'idée que l'on se faisait de la case avant encrage), il est facile de jeter la feuille et d'en prendre une autre.

De même, si vous avez dessiné sur un papier dont la qualité ne vous semble pas suffisante pour l'encrage, vous pouvez en changer. La table lumineuse peut même fournir l'occasion de dessiner sur un type de papier et d'encrer sur un autre, en fonction des besoins de chacun.

Épaisseur

Cependant, comme nous l'avons souligné précédemment, n'oubliez pas que la table lumineuse, qui fonctionne par transparence, implique que vous utilisiez un papier suffisamment fin pour laisser passer la lumière. Cette seconde feuille peut donc être plus fragile. Attention aux techniques que vous allez employer. Plume et pinceau sont les bienvenus, mais les aplats noirs, s'ils sont réalisés au marqueur, peuvent faire gondoler le papier. Là encore, faites des essais au recto des feuilles, dans la marge, voire sur une feuille qui vous servira de brouillon pour l'occasion.

Préparation de la case
Crayonné (décor 3D, personnage dessiné à la tablette par-dessus le décor) d'une case du rêve de Ludivine, dans ***Showergate 1.***

Jetez l'encre !
Encrage au feutre fin, à la table lumineuse, par-dessus un tirage papier du crayonné numérique.

Couleurs et lettrage
(voir ci-contre)
Mise en couleurs, et superposition du texte et des bulles.

TÉMOIN

Bruno Bellamy *De la table lumineuse à la palette graphique*

Connu pour les aventures de son héroïne *Sylfeline*, mais aussi pour ses illustrations de presse (jeux vidéo, jeux de rôle, informatique...) où ses « bellaminettes » illustraient de nombreuses rubriques, Bruno Bellamy est récemment revenu à la BD avec le premier tome de *Showergate* chez Delcourt, et un *Sketchbook* dans la collection « Comix Buro ».

Quels outils utilises-tu ?

Ben, j'ai vraiment tout essayé, je crois, ou presque ! Plume, pinceau, feutre, crayonné scanné et « cleané » à l'ordi... Et je n'ai jamais été totalement convaincu par une technique plus que par une autre. En revanche, un truc que j'ai vraiment toujours détesté, c'est de gommer le crayon sur les pages après l'encrage ! Déjà c'est pénible à faire, et puis c'est souvent vraiment dommage de devoir ainsi éradiquer un dessin qui est parfois très joli tel quel, avec ses hésitations, son côté granuleux, chaotique, et aussi temporel, puisque dans un même crayonné on voit souvent plusieurs étapes de la recherche d'un mouvement, ou les traits de construction, etc. Alors j'ai commencé à encrer à la table lumineuse : je pose une feuille de bon papier (mais pas trop épais, comme un lavis technique) par-dessus ma feuille de croquis, et j'encre par transparence grâce à la lumière projetée par en dessous.

Es-tu content du résultat ?

Ça me satisfaisait pour la qualité du trait, mais comme je m'étais mis aussi à la mise en couleurs informatique, je m'imposais la contrainte technique, à cause de la taille du scanner, de bosser sur des formats A4. Je me suis retrouvé assez souvent à retoucher ces encrages à la tablette graphique (une Wacom Intuos 3 format A5), ce qui me convenait très bien, surtout quand, par exemple, je devais encrer une grande case (toute la largeur de la page) en plusieurs parties, puisque j'encrais dans un format plus grand que le format d'impression, bien sûr. Dans ces cas-là, on est obligé, après le scan, de redessiner des petits bouts avec le stylet de la tablette graphique, parce qu'il peut manquer des morceaux, ou il y a des décalages...

Et tu as progressé ?

J'en suis quand même arrivé à faire mes crayonnés sur l'ordi, surtout quand j'ai commencé à modéliser certains décors en 3D : j'incorporais alors le décor dans la case, et j'y dessinais à la tablette les personnages, qui se calaient évidemment mieux dans la perspective du décor que si j'avais procédé à l'inverse. Mes crayonnés sont donc devenus presque exclusivement informatiques, et je les imprime maintenant case par case sur des feuilles A4 avant d'encrer à la table lumineuse. Désormais, j'utilise des feutres indélébiles de plusieurs épaisseurs, et le côté « pleins et déliés » dépend plus de la nervosité du trait et du fait que je repasse plus ou moins au même endroit qu'à la souplesse de l'instrument.

CONSEIL

À faire soi-même

Pour réaliser une table lumineuse « maison », le principe est assez simple : dans le plateau d'une table (avec pieds fixes ou sur tréteaux), un trou d'environ 40 cm x 50 cm est ménagé. Au-dessus de ce trou, simplement posée ou carrément encastrée, une plaque de verre épais permet de voir à travers les feuilles posées dessus, par transparence, à l'aide de lumières disposées en dessous de la table. Il est conseillé de placer la lumière dans la partie inférieure du cadre ainsi découpé, afin que le dessinateur ne l'ait pas directement dans les yeux. Le meilleur système est celui du néon entouré de surface réfléchissante (du papier alu, par exemple) : cette lumière, moins violente et indirecte, est beaucoup moins agressive.

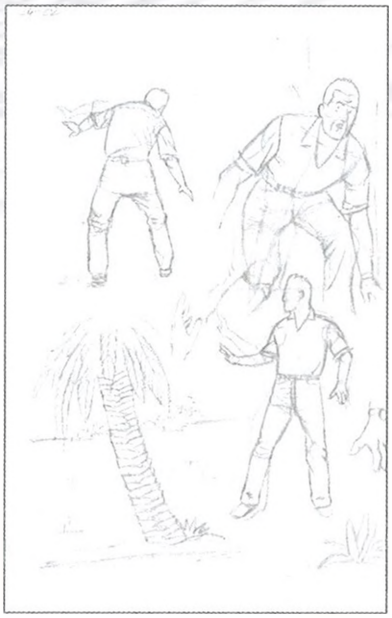
L'encrage est-il un métier d'avenir ?
Ou est-ce une étape dont on peut se passer ?

Avec l'ordinateur : l'encrage digital

On pourrait croire que les outils modernes de numérisation, les scanners si performants et les logiciels de traitement d'images tellement à la pointe ont rendu inutiles les étapes de l'encrage et du gommage. Cependant, c'est sans compter le plaisir de travailler directement sur les originaux, de conserver le contact avec le papier.

Encrage digital

Depuis quelques années, de nombreux auteurs sont mis en couleurs directement à partir de leurs crayonnés. Salvador Larroca, chez Marvel, dessine désormais sans encreur. Mike Ratera, pour son album ***King Kabur*** chez Semic, s'est livré au même exercice, sous les couleurs de Stéphane Peru. Cela demande au dessinateur de fournir des crayonnés précis (et non de simples esquisses), qui seront ensuite numérisés et nettoyés, puis contrastés. Le dessinateur et l'éditeur cherchent souvent à conserver la vivacité des crayonnés. Les résultats sont encore inégaux, les réussites se mêlant aux planches empâtées et peu lisibles. Mais les progrès de la numérisation font que, désormais, on peut se demander si cet « encrage digital » n'est pas en passe de remplacer le travail d'encrage traditionnel.



Précision

L'encrage digital et la colorisation informatique sur crayonnés, voilà des habitudes qui ne sont pas encore arrivées dans le milieu franco-belge. Ici crayonné de Patrick Dumas pour la série ***Allan McBride***.

TÉMOIN

Eduardo Alpuente *L'équipe dessinateur/encreur*

Eduardo Alpuente, après quelque temps passé dans les studios espagnols de Disney, a commencé à travailler dans les *comics*, encrant principalement Oscar Jimenez sur *Flash*, *StormWatch*, *JLX* ou *Wolverine : Black Rio*. Se tournant désormais vers le métier d'agent, il use de ses talents d'encreur pour mettre en forme les planches de ses poulains.

Tu as travaillé avec des auteurs en tandem. Par exemple, Oscar Jimenez + Eduardo Alpuente. Comment concevais-tu ce travail ?

Travailler avec Oscar était très agréable. Ce n'était pas mon premier boulot, mais j'ai travaillé avec lui plus de cinq ans, et en termes de planning, c'était plutôt facile. Je vous parle d'un temps (pas si loin) où Internet venait de démarrer, et envoyer une page en haute définition n'était pas possible. Il était donc nécessaire de travailler sur l'original, ou sur une bonne copie, à envoyer par la poste. Travailler à quelques mètres l'un de l'autre rendait les choses rapides et faciles. Oscar me disait ce qu'il voulait, et j'étais intégré dans l'acte de création.

Pour quelle raison utilises-tu tes talents d'encreur avec les jeunes dessinateurs ?

Mon encrage cherche à respecter ce que le dessinateur a fait. Donc je ne change pas grand-chose, sauf si le responsable éditorial me demande de le faire. J'essaie de montrer la fraîcheur des crayonnés. Parfois, j'encre un échantillon sur une page, et je le montre au dessinateur, afin qu'il me dise s'il veut le changer ou pas.

Comment envisages-tu le « digital inking » ?

L'encrage digital, ça reste de l'encrage. Seulement l'encreur change d'outil, ce n'est pas un pinceau ou une plume, mais simplement un ordinateur. Pour faire de l'encrage digital, je pense que l'on doit connaître l'encrage manuel. Mais c'est très pratique dans le sens où les erreurs sont faciles à réparer.

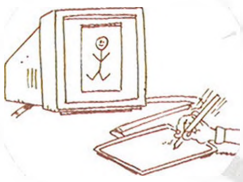
MOT CLÉ

Digital inking

Le *digital inking*, ou « encrage digital », est une technique (développée dans l'industrie des *comics* américains) qui consiste à scanner et surcontraster (à l'aide d'un logiciel de retouche d'images comme Photoshop) les crayonnés pour obtenir un trait noir débarrassé du grain du crayon. Il faudra ensuite nettoyer les dernières traces avec Photoshop, soit en effaçant les petites traces noires, soit en remplissant les traits qui n'apparaîtraient pas assez nettement. On évite ainsi l'étape de l'encrage traditionnel, pour passer directement à la couleur sur le crayonné…

Un trait net

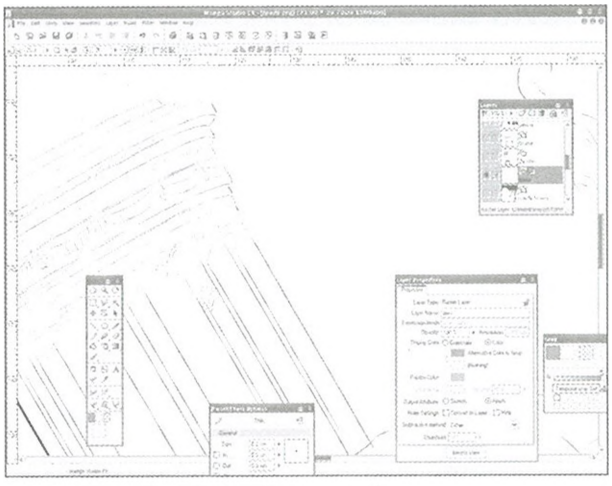
Pourtant, comme le prouvent ces dessins de production de Patrick Dumas, pour sa série *Allan McBride*, le style « ligne claire » se prêterait à merveille à l'encrage digital. Mais la ligne claire cherchant l'épure et la clarté, un encrage traditionnel est recommandé.



Dessiner à la palette graphique, c'est moins salissant. Et ça permet de réaliser des économies de papier...

Avec l'ordinateur : la palette graphique

L'ordinateur vous rendra de nombreux services. Non seulement vous pourrez numériser et retoucher vos originaux dessinés sur papier, mais certains logiciels vous permettront de dessiner, à l'aide d'une tablette graphique et d'un stylet sensible. Ce que vous dessinez apparaît sur l'écran, et un vaste éventail d'outils à votre disposition vous permet de choisir à quoi votre trait ressemblera. Ces logiciels, en effet, imitent le crayon à papier, le stylo, le pinceau...



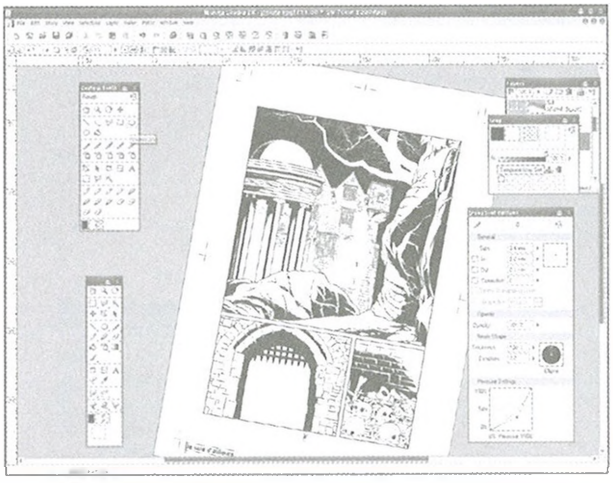
Première étape : le crayonné

Patrick Dumas nous résume sa méthode avec Manga Studio : « Après avoir délimité le contour des cases, j'attaque le crayonné sur un calque à part. Je choisis la couleur bleue car le dessin reste très visible, tout en se démarquant du (futur) tracé à l'encre. »

Palette graphique

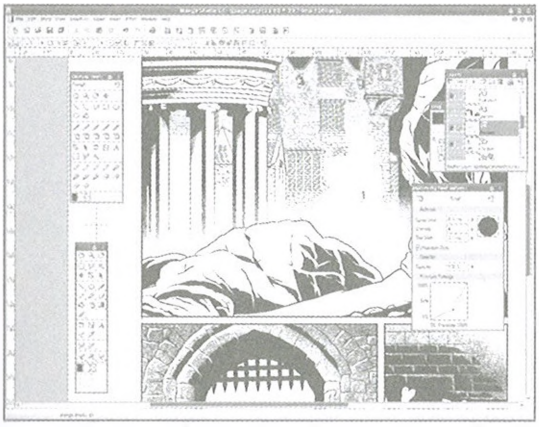
L'informatique permet de développer un encrage digital qui s'apparente à l'encrage sur papier, et ce grâce à un outil formidable, la palette graphique. Le stylet tactile réagit comme un stylo, un feutre, une plume ou un pinceau. Les logiciels permettent de sélectionner l'outil dont vous souhaitez imiter les effets. La pression des doigts exercée sur la surface de la palette graphique restitue la force avec laquelle vous appuyez votre plume ou pinceau sur la feuille. Qui plus est, les corrections sont nettement plus faciles et propres que sur le papier.

Des logiciels comme Manga Studio permettent au dessinateur de numériser son crayonné, plus ou moins abouti, de le disposer sur un calque informatique, puis d'encrer numériquement sur un autre calque informatique séparé. Cette technique a plusieurs avantages. D'une part, si le travail est raté, il est facile de corriger ou de recommencer. D'autre part, la palette graphique permet une grande improvisation, mais



Deuxième étape : l'encrage

« À la plume, au pinceau (de différentes grosseurs : gros pour le premier plan, de plus en plus fin lorsqu'on s'éloigne vers le fond de l'image), j'encre sur un calque placé au-dessus du crayonné. En noir sur fond blanc, et en blanc sur les surfaces déjà noircies. Je fais pivoter mon dessin comme je le ferais d'une planche non virtuelle, afin de garder un geste naturel. »



aussi une plus grande fidélité par rapport au crayonné. La précision de cet outil est très grande. L'inconvénient réside sans doute dans le fait de travailler sur des crayonnés plus ou moins détaillés, et de ne pas conserver d'originaux encrés. Mais ce sont davantage les collectionneurs que les bédéastes qui s'en plaignent.

Troisième étape : les effets

L'encrage n'est pas encore fini : « Avec l'outil aérographe, j'ajoute des gris ou des effets de brouillard (projections noires sur fond blanc, blanches sur fond noir), afin d'installer une atmosphère. »

Quatrième étape : les bulles

Une fois l'encrage terminé, on peut enfin entamer le lettrage : « Sur un autre calque, je trace les bulles et les panneaux de récitatifs. Il ne reste plus qu'à écrire ou à copier-coller les textes aux emplacements ainsi délimités. » Une fois que tout est terminé, il est essentiel de sauvegarder : « Après avoir sauvegardé précieusement la page (sur disque dur ET disque dur externe), je l'imprime afin d'en avoir une vision au format de parution. Il est très rare qu'à ce moment, je ne trouve pas quelques détails à modifier… »

TÉMOIN

Patrick Dumas *L'utilisation de la palette graphique*

Dessinateur de *Patrick Maudick* et de *Maître Berger*, chez Glénat, dans les années quatre-vingt, Patrick Dumas s'est consacré aux jeux vidéo avant de revenir à la BD au tournant du millénaire, avec *L'Œil de Shiva*, chez Semic, *Allan McBride*, chez JYB, et *Le Cavalier maure* en feuilleton dans *Pif-Gadget*. Sa maîtrise de l'outil informatique, depuis son expérience dans les jeux, lui permet d'intégrer de nouveaux outils à sa méthode de travail.

Peux-tu expliquer ta technique ?

Eh bien, je dessine mes crayonnés sur du papier imprimante, je les scanne séparément et je fais le montage avec Manga Studio. Je peux ainsi jouer avec les différents éléments : les agrandir, les rapetisser, les inverser. Puis je passe à l'encrage. J'utilise un calque pour les personnages, un pour les décors, un pour les premiers plans, etc. Pour les cases dont le dessin est relativement facile, il m'arrive, de plus en plus, de crayonner directement avec Manga Studio. MS qui permet d'ailleurs de dessiner en bleu, afin de mieux distinguer l'ébauche de l'encrage.

Le crayonné sur papier est quasiment inexistant désormais ?

Tout dépend, je crois, de la sensibilité de chacun. Il m'est difficile de me séparer très longtemps de mon crayon. Mais je conçois parfaitement que cette étape puisse désormais être informatique, vu que les outils sont adaptés.

À ton avis, est-ce que cela équivaut à la disparition du métier d'encreur, ou est-ce la naissance d'une nouvelle profession ?

Je pense que les encreurs vont s'adapter. Les coloristes l'ont bien fait. Du coup, la profession ne sera plus tout à fait la même, mais peu importe l'outil, l'encreur restera l'encreur.

Vous avez devant vous tous vos outils. Il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans l'aventure. Vous n'êtes pas obligé de tout utiliser, c'est à vous de développer votre propre technique...

Faisons le point

Les outils que nous avons passés en revue dans cette partie sont à votre disposition. Mais vous n'en tirerez de belles cases qu'en vous entraînant et en découvrant ceux que vous avez le mieux en main. Si vous n'êtes pas à l'aise avec un ordinateur, ne vous forcez pas. Servez-vous des outils dont vous avez besoin. On ne plante pas un clou avec une perceuse. C'est à vous d'essayer chaque outil, puis de sélectionner votre panoplie favorite.

Le secret ? Mélanger !

Il y a de nombreuses manières de faire de la BD. Laissez parler votre goût. Voulez-vous encrer au trait, c'est-à-dire sans ombres, ni aplats ni modelés ? Ou souhaitez-vous travailler en clair-obscur, avec des noirs et des blancs très tranchés ? Ou, encore, avec des effets grisés, que vous pourrez obtenir en hachures ou à l'aide d'un pinceau sec ?

Choisissez vos outils en fonction du but esthétique que vous vous fixez. Au fur et à mesure de vos expériences, vous aurez d'autres idées, vous voudrez essayer d'autres techniques. L'essentiel, pour vous, c'est de mettre au service du récit des techniques qui servent l'histoire. Besoin d'une séquence nocturne ? Utilisez un pinceau épais pour les aplats noirs. D'une séquence flash-back ? Prenez un feutre tubulaire et encrez au trait. Changez d'outil quand vous voulez changer d'effet sur votre lecteur : un encrage au feutre, puis au pinceau, puis au stylo à bille, voilà un bon moyen d'identifier trois séquences différentes qui auront une identité graphique bien tranchée.

Dans le bon ordre

L'important, ce n'est pas l'outil, mais la méthode. Sans méthode, votre travail n'est rien. Il convient de faire les choses dans l'ordre, avec précaution et sans précipitation. Les prochaines parties de cet ouvrage vous donneront quelques trucs et astuces avec lesquels vous pourrez avancer sans coup férir.

En revanche, la question des bulles se pose à nouveau au moment de l'encrage. En effet, après l'encrage, vous vous occuperez des textes, des dialogues, et de l'emplacement des bulles. Doit-on encrer avant de lettrer ? Doit-on réserver de l'espace sur le dessin pour les bulles à venir ?

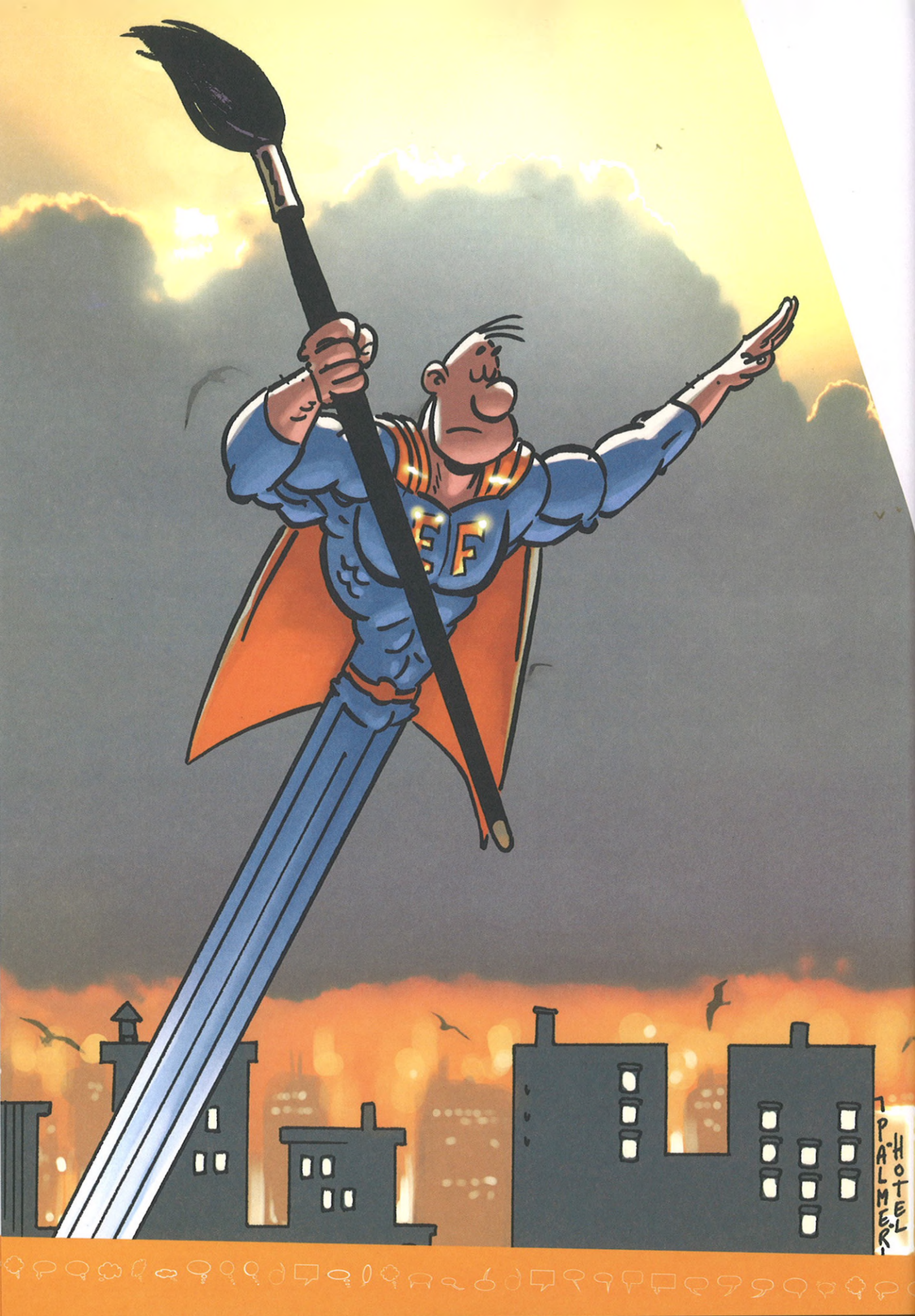
Coincer la bulle

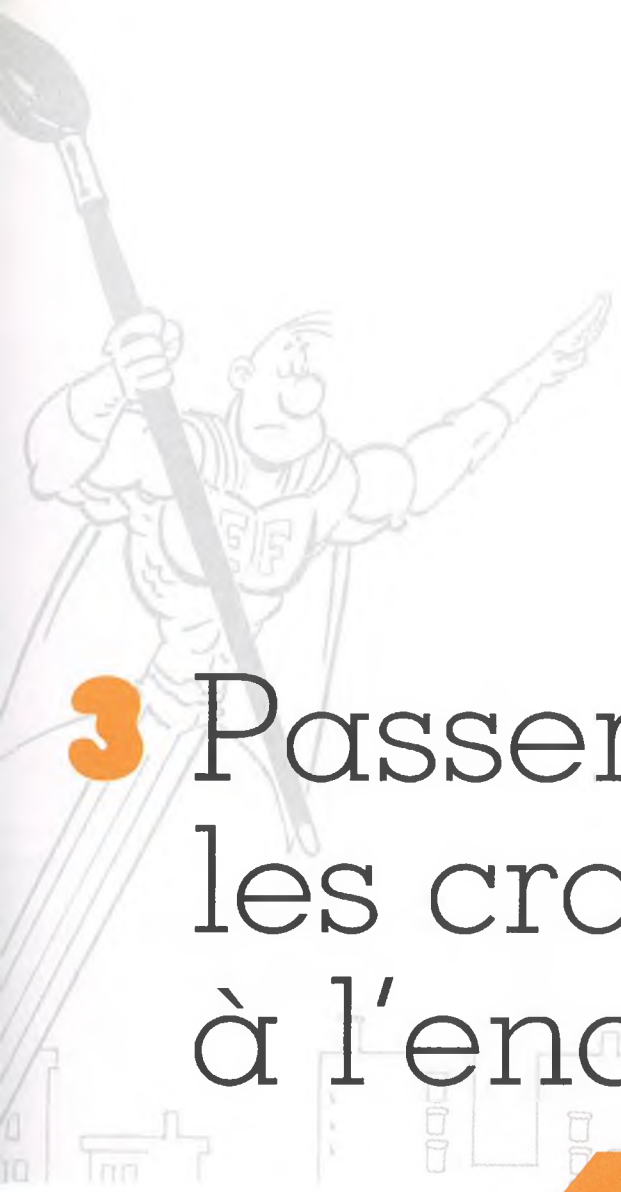
Trois cas de figures se présenteront à vous :

- De nos jours, le plus souvent, le lettrage se fait à l'aide de l'ordinateur. Le bédéaste utilise alors un logiciel de montage pour superposer les calques contenant les bulles, récitatifs et onomatopées, à l'image en couleurs. Dans ce cas, vous n'avez pas à vous soucier de l'ordre des opérations, puisque les bulles n'apparaissent pas sur votre planche originale.
- Très souvent aussi, le dessinateur trace les bulles directement sur son dessin. Les paroles des personnages et la forme des bulles apparaissent au niveau des crayonnés. Il faudra donc encrer les bulles en même temps que le reste. Dans ce cas, nous conseillons de vous occuper de toutes les bulles dès le début : si vous voulez changer des textes, et donc changer la taille (et peut-être l'emplacement) des bulles, il est toujours plus facile de le faire quand le reste de l'image est encore au stade du crayonné. Utilisez alors des feutres fins, à pointe conique ou tubulaire, pour obtenir un contour de bulle propre, et une typographie régulière. Si vous préférez remplir les bulles par informatique, il est possible cependant de dessiner les bulles à la main, afin de les intégrer au style graphique général.
- La dernière méthode, plus rare, est celle du collage. Certains bédéastes préfèrent rajouter toute la bande-son (dialogues, voix off, effets sonores) en les collant sur la page finie. Si vous optez pour cette méthode, nous vous conseillons de terminer l'encrage avant de passer à la mise en bulles.

Dernière étape

Il est donc important d'avoir une méthode structurée. Si vous débutez, essayez de lettrer à la main directement sur votre planche, de passer par le collage ou de vous atteler au lettrage informatique. Si vous travaillez déjà avec une équipe (un dessinateur, un lettreur...), renseignez-vous sur leurs préférences méthodologiques. Si votre lettreur préfère coller les bulles, vous pouvez encrer l'ensemble de la planche. S'il choisit l'ordinateur, vous savez que vous pouvez vous occuper des couleurs dans la foulée.


HOTEL
PALMER



3 Passer les crayonnés à l'encre

L'étape est décisive : il s'agit désormais de passer les crayonnés à l'encre. C'est un pas en avant, mais qu'il faut faire avec précaution, car plus question de revenir en arrière !

Moment crucial de votre travail sur votre planche de BD, l'encrage demande de votre part des choix, tant au niveau du matériel employé que de la technique. Tout ceci déterminera votre style.

Entre crayon et encre

Flash-back

Dans cet extrait du premier *Guerres Parallèles*, Olivier Peru a dessiné les cases de flash-back sans les encrer (case du bas). L'ensemble a été numérisé par Stéphane Peru en niveaux de gris afin de conserver un maximum d'informations.

Grisés

Ici, la case horizontale est un souvenir, les cases verticales représentent l'action « au présent ». Dans le flash-back, le trait est atténué et le traitement des couleurs est différent.

Que mettre en valeur ?

Tout est affaire de différences d'épaisseur de trait. Si vous commencez par encrer les détails ou l'arrière-plan, le risque est d'utiliser une épaisseur de trait moyenne et de tout encrer de la même manière : une seule épaisseur de trait peut mener à un affadissement de l'image, où plus rien ne ressort. Donc cherchez dans le dessin ce que vous ou le dessinateur a essayé de mettre en valeur. Est-ce le héros principal de l'histoire ? Le personnage dessiné au premier plan ? Le véhicule en mouvement, qui sort de l'arrière-plan ? Une fois trouvé, cet élément doit concentrer votre attention dès le début de l'encrage.

Exagérer les effets...

À chaque encreur, une sensibilité nouvelle, une technique nouvelle. N'ayez donc pas peur d'exprimer votre propre style, de travailler selon votre propre sensibilité. N'ayez pas peur non plus d'exagérer les effets. N'oubliez pas que l'encrage consiste à passer d'un trait en niveaux de gris (ce qui induit une profondeur et un modelé naturels...) à un trait en noir et blanc, donc beaucoup plus bidimensionnel, voire plat.

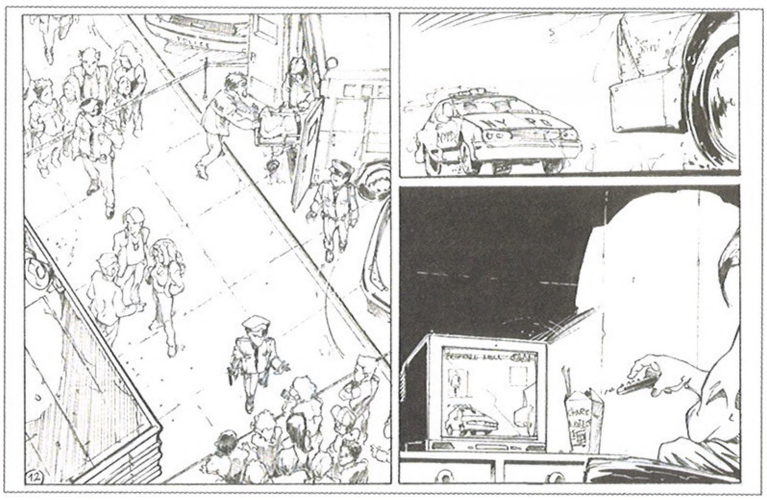
Autre détail à ne jamais perdre de vue : votre planche sera réduite, une fois publiée. Les effets de trames ou de hachures, les dégradés et les modelés seront plus petits, et, selon la prise d'encre chez l'imprimeur, peut-être empâtés (plus épais) ou grillés (plus minces). Il est possible que les effets que vous avez mûrement réfléchis ne paraissent pas tels que vous les imaginiez. C'est donc l'occasion de grossir les effets, d'ajouter des détails ou, au contraire, de supprimer des parties du dessin qui, encrées, pourraient parasiter la lecture. Vous vous adressez à un lecteur dont l'œil découvre des images que vous connaissez depuis longtemps : mettez-vous à sa place et essayez de faire au plus clair.

Interprétation

Reprenons l'exemple de ce véhicule qui surgit de l'arrière-plan. Sa silhouette, les traits de mouvements marquant son déplacement, autant d'éléments qui mériteront du soin et de l'attention en premier lieu. Attention à ne pas trop en mettre pour ne pas rendre l'image confuse. De même, il sera peut-être utile de supprimer quelques traits de décor autour de ce véhicule, afin de bien le faire ressortir de l'image.

Mélanger crayonné et encrage

Faut-il tout encrer ? C'est la question que peuvent se poser des auteurs comme Karl Kerschl. Sur *Teen Titans : Year One*, Serge LaPointe, son dessinateur, prend le parti de n'encrer que les éléments importants de l'histoire : les personnages principaux, les véhicules en mouvement... Ce faisant, il imite en quelque sorte les cellulos de dessins animés, où seuls les personnages qui bougent sont dessinés au trait, le reste faisant partie de la peinture de toile de fond. L'effet est saisissant, mais cela demande une attention précise et un trait d'une grande sûreté pour bien séparer les parties encrées des parties crayonnées.



Bleu et noir

Travailler avec un crayon bleu inactinique permet de détailler sans avoir à gommer par la suite. Notons que, dans cette bande du *Darkness : Théâtre d'ombres*, Louis a utilisé les ombres noires pour marquer le changement de scène.

TÉMOIN

Stéphane Peru *Repasser à l'encre ou numériser les crayonnés*

Stéphane Peru, après des débuts dans les revues Semic (*Rodéo, Strangers*), a lancé avec son frère Olivier les séries *Shaman*, *Zak Blackhole* et *Guerres Parallèles* (Soleil). Partageant le scénario avec Olivier, Stéphane s'est spécialisé dans la couleur, ce qui lui a valu de travailler ces dernières années pour les éditeurs américains DC (*Flash, Teen Titans : Year One*) et Marvel (*Ultimate X-Men, Incredible Hercules, Punisher, Amazing Spider-Man*).

Les cases de flash-back de* Guerres Parallèles *sont colorisées à partir des crayonnés d'Olivier. Cela implique une attention technique particulière, non ?

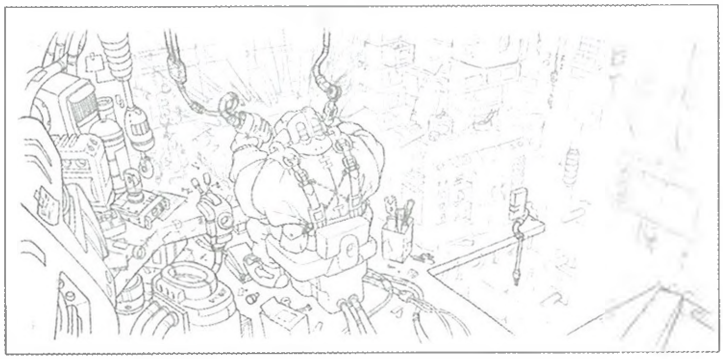
Pour scanner une page en crayonnés, je vais porter beaucoup plus d'attention au calibrage du scanner afin de perdre le moins possible de variation dans la texture du crayonné... Je vais scanner à 600 dpi en niveaux de gris. Une fois la page sur Photoshop, je règle avec l'outil niveaux pour affiner encore plus le niveau de détails ou la «noirceur» du gris.

Comment numérises-tu les planches ?

Je n'ai pas de réglage préformaté qui fonctionne à merveille sur toutes les pages. Je préfère peaufiner page après page afin d'affiner au mieux. De plus, les outils utilisés pour dessiner la page peuvent varier eux aussi (crayon plus ou moins gras, ou plus ou moins noir... la différence entre un crayon HB ou 3H est flagrante par exemple). Ainsi, si je veux que mon crayonné soit très propre, je vais régler les niveaux pour avoir un trait sombre plus noir et avoir un gris clair plus blanc... Ce qui équivaut à augmenter les contrastes. Il peut arriver aussi que je veuille garder un côté très doux au crayonné. Ce qui peut aider à une colorisation plus manuelle, plus «peinte».

Passer du crayonné à l'encre, c'est changer de méthode, de technique, d'outil et de rendu. Qu'elles soient bonnes ou mauvaises, ne vous laissez pas déborder par les surprises au rendez-vous.

Du crayonné à l'encrage



Tous les éléments du décor...
Test d'encrage à la tablette graphique sur une case des *Voyages du Tiger Lily* (ancien projet de BD avec Marc Bati). Peu concluant (trait un peu raide et sans profondeur), de l'avis même de Bruno Bellamy.

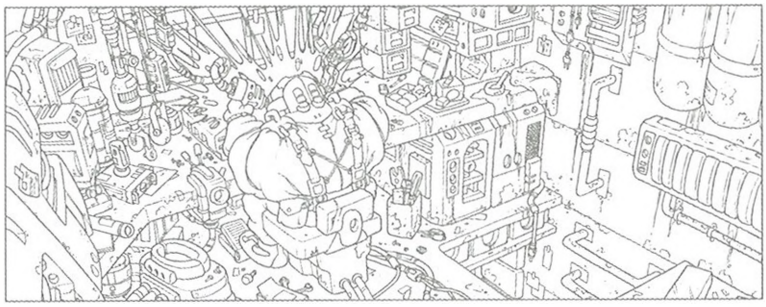
Perte ?

Quand vous dessinez, vous cherchez la forme, et le crayon se pose plusieurs fois sur le papier pour un même trait. Si bien que le dessin est très vigoureux, très vivant, très spontané, parce que la ligne est composée d'un faisceau de plusieurs traits. Repasser à l'encre, c'est choisir un seul trait, et donc perdre de cette spontanéité un peu foisonnante.

Méfiez-vous de vos réactions quand vous regarderez vos premiers encrages. Tâchez de distinguer les raisons pour lesquelles vous êtes satisfait ou déçu. Est-ce parce que l'encrage est raté ou réussi ? Ou bien parce qu'il apporte un quelque chose de nouveau, auquel vous ne vous attendiez pas ?

Ou rajout ?

L'encrage peut devenir l'étape durant laquelle vous refaites le dessin dans une version améliorée. Vous pouvez rajouter des effets (hachures, aplats, textures, collages...) pour donner une personnalité différente au dessin. Certains dessinateurs n'utilisent les crayonnés que comme structure, pour y poser un encrage plus travaillé, plus détaillé. Dans ce cas, l'encrage est une véritable recréation.



L'encrage unifie la case
La même case, encrée à la plume puis scannée et retouchée. Ça marche mieux... Le trait est plus contrasté, tout en restant très net et précis.

Encrer, c'est choisir

Encrer, c'est faire des choix, privilégier telle ou telle ligne, la repasser à l'encre, puis effacer les autres. On pourrait se dire que le dessinateur sait ce qu'il a voulu dessiner, et qu'il est le mieux placé pour encrer. Cependant, un regard extérieur permet parfois de mettre en valeur certains détails du dessin.

Faites-vous les meilleurs choix quand vous encrez ? Afin de varier les situations et de vous permettre de redécouvrir votre propre dessin, nous vous conseillons de changer d'outils de temps en temps. Si vous encrez sur les originaux, essayez la table lumineuse. Si vous encrez au pinceau, testez le feutre. Rien de tel pour découvrir de nouvelles techniques, de nouvelles façons de faire, et reprendre goût à cette étape particulière. Redécouvrez votre dessin sous votre encrage.

TÉMOIN

Bruno Bellamy *Restituer la spontanéité du crayonné*

Voir également son témoignage en pages 40-41.

Toi qui as un crayonné précis, comment fais-tu pour conserver la précision et la finesse à l'encrage ?

Quand je regarde le travail de pas mal d'autres auteurs, j'ai plutôt l'impression d'être brouillon, en fait. Mais je crois que s'il y a une précision, elle vient surtout de l'attention qu'on porte à l'encrage, au point d'apporter à ce stade du travail des éléments qui ne figuraient même pas sur le crayonné. En clair, l'encrage pour moi ce n'est pas une «mise au propre» du crayonné, en le repassant à l'encre, mais bien un dessin en soi. Et c'est d'autant plus vrai maintenant que j'utilise de la 3D et que je fais une grande partie de mes crayonnés à l'ordi.

L'étape de l'encrage est-elle pour toi un complément, une finition, un nouveau dessin, une frustration ?

À la fois une frustration et une découverte. Conserver le crayonné (avec l'aide de la table lumineuse, et maintenant grâce aux possibilités du numérique) enlève tout risque de perte ou de frustration, c'est plutôt chouette.
Reste que la BD est au moins autant (sinon plus) un langage qu'une forme d'expression graphique. La priorité est donc de rendre le trait lisible.
Comme du texte, comme le tracé des routes sur un plan, etc. Le trait raconte quelque chose, et ça peut tenir à de tout petits détails. Il est donc impératif de le soigner, de s'assurer qu'il ne présentera aucune ambiguïté qui viendrait compliquer la tâche du lecteur. Le lecteur va explorer l'album pour le plaisir, pas pour avoir l'impression d'essayer de se sortir d'un labyrinthe, donc il faut que le trait remplisse sa fonction. Si j'ai le sentiment que mon encrage garantit la lisibilité de la case, je ne suis pas frustré.

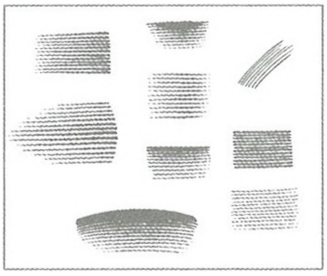
As-tu envie de développer la mise en couleurs directement sur les crayonnés ?

L'expérience de la réalisation du Sketchbook *chez Comix Buro a été très enrichissante : j'ai repris une foule de vieux crayonnés (papier) que j'ai un peu retouchés, «cleanés», assemblés, et parfois sommairement mis en couleurs, sans me soucier de déborder, c'est-à-dire en m'octroyant la liberté de faire une mise en couleurs aussi «insouciante» que l'était le trait du crayonné. Ça m'a vraiment ouvert de nouveaux horizons. À la fois sur le plaisir que ça apportait de bosser de cette façon, et aussi sur l'efficacité et même la productivité que ça conférait. J'ai bon espoir d'en tirer profit à l'avenir, car je suis très curieux de voir ce que cette méthode peut donner, appliquée à la BD, avec mon dessin, mes couleurs, et évidemment mes histoires...*

Attention, les hachures sont souvent employées par les débutants pour masquer les erreurs. Ne confondez pas hachures et gribouillages !

Les hachures

Une bonne manière de signifier, dans un dessin, la transition entre les parties éclairées directement par la source de lumière que vous avez choisie, et les zones dans l'ombre, est d'utiliser des hachures. Celles-ci peuvent servir à représenter les endroits où la pénombre se fait, recouvrant tout ou partie d'un décor ou d'un personnage. Ce sont des zones intermédiaires où la lumière est modérée et se traduit par des grisés. Ainsi, vous pouvez figurer les reliefs et les profondeurs de l'image représentée.



Intervalles réguliers

Tracez vos hachures avec un pinceau (en utilisant la pointe de la mèche) ou, comme ici, un feutre. Essayez de varier l'épaisseur du trait pour donner du relief à la surface hachurée. Une légère courbure sera toujours du meilleur effet.

Cache-misère

Les dessinateurs amateurs, et même certains professionnels, ont recours aux hachures pour masquer les erreurs ou les parties difficiles d'un dessin en cours. Évitez de recourir à cet expédient, qui est bien souvent une solution de facilité pas toujours élégante. Essayez de dessiner vos ombres et lumières et la forme des différents éléments de vos cases sans passer par les hachures. Ces dernières ne doivent intervenir que pour représenter certaines matières, ou certaines zones d'ombre où filtre une lumière, une ambiance, un éclairage précis.

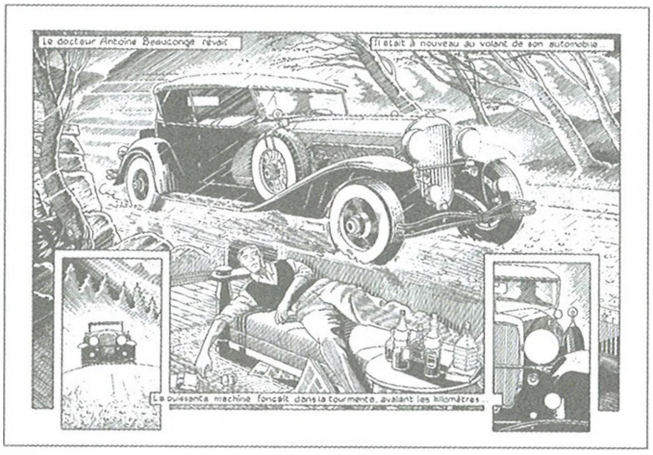
Décoiffant !

Les hachures dites « en dents de peigne » prennent racine dans une masse noire. Elles sont plus ou moins longues, souvent courbes. Elles sont très utiles pour encrer une musculature, par exemple. Rectilignes, elles peuvent agrémenter un coin d'ombre dans un décor, en évitant froideur et rigidité.

Hachures arrondies

Dessiner des hachures demande une certaine régularité et une attention accrue. Les hachures ne sont pas des gribouillis. Si ce n'est pour des surfaces métallisées, nous déconseillons les hachures tirées à la règle. Ces effets ne doivent être réservés qu'aux décors modernes. Dans ce cas, recourez à la trame.

Nous préconisons des hachures manuelles, à main levée. Posez le stylo ou le feutre à la base de la hachure (la racine), puis tracez rapidement votre trait. Faites en sorte d'avoir la même épaisseur pour la racine, le trait s'amenuisant vers la pointe : pour ce faire, utilisez des feutres et ayez la main rapide et assurée. Les hachures croisées ne sont pas toujours très heureuses, nous conseillons plutôt les hachures tracées d'un seul sens, pour des raisons de clarté. N'oubliez jamais que votre planche sera réduite à publication : cela réduit l'espace entre chaque trait des hachures. Les hachures croisées, si elles sont trop serrées, risquent de se transformer en un gros pâté noirâtre une fois imprimées. Sachez aérer vos hachures afin que la réduction donne un aspect grisé à l'ensemble.



(Collection privée Jean-Marc Lainé)

« A dark and stormy night »

Dans ***Cauchemar***, histoire publiée dans ***Circus*** (« Spécial hiver ») en 1989, Patrick Dumas utilise les hachures pour combiner les effets de pluie, de vitesse et de lumière.

Certaines hachures arrondies, qui suivent les plis d'une étoffe, les entrelacs d'un bois, l'arrondi d'une pierre ou le modelé d'une anatomie, peuvent donner une réelle profondeur à un objet. Ce sont les hachures dites « en dents de peigne », plus ou moins courtes, qui donnent l'impression d'un crénelage plus ou moins appuyé en bordure de la zone sombre. Ces hachures prennent racine dans une ombre et indiquent comment la lumière habille une surface. Dans ce cas, utilisez un pinceau ou un feutre biseauté pour varier l'épaisseur de chaque trait de ces hachures, afin de leur donner un relief particulier. Le geste, cette fois-ci, se doit d'être plus lent et plus mesuré, afin de bien reproduire la courbure des hachures.

Métallisé

Certaines hachures représentent les reflets sur des surfaces lisses ou métalliques. Si vous dessinez une arme de poing, il est possible de donner aux différentes parties de l'objet une orientation (horizontalité, verticalité, oblique) et une texture en recourant aux hachures. Le problème qui se pose, avec ce genre de hachures rectilignes, est double : d'une part, il faut que les hachures soient régulièrement espacées, et d'autre part, elles ne doivent pas dépasser la zone de surface de l'objet.

(Collection privée Jean-Marc Lainé)

Si vous choisissez des hachures rectilignes, servez-vous d'une règle plate d'écolier. Prenez-la à l'envers : le côté gradué est souvent biseauté, de sorte qu'il est moins épais que l'autre côté. En appuyant dessus, vous soulèverez la règle à quelques millimètres de la feuille, et ne risquerez pas d'étaler de l'encre sur la règle ou sur la page : moins de risque de salissures.

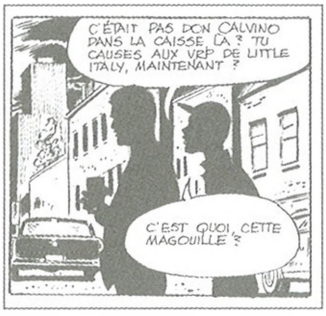
Ne pas déborder

Afin de ne pas dépasser la surface du reflet, nous vous conseillons d'utiliser un ruban adhésif repositionnable. Gardons l'exemple de l'arme : déroulez le ruban repositionnable le long de la zone à hachurer. Tracez vos hachures, à la règle ou à main levée, laissez sécher, puis décollez le ruban : vous aurez une zone clairement hachurée, sans avoir débordé.

Loin !

Les hachures servent aussi à montrer l'éloignement : les collines au loin, la nuit sous la pluie n'ont pas de traits de contour, mais sont remplies par les hachures.

Ne laissez pas vos personnages dans l'ombre totale, ni sous une lumière uniforme. Variez les éclairages, les contrastes. Devenez le chef op' de votre BD !



(Collection privée Jean-Marc Lainé)

Ombres chinoises

Dans cette case de *Galton & Trumbo*, Gérald Forton place ses personnages dans une zone d'ombre. On ne voit plus d'eux qu'une silhouette en ombres chinoises. Cela crée de la profondeur et du contraste.

Les lumières

Le dessin en « ligne claire », dont Hergé, créateur de *Tintin*, et Jacobs, père de *Blake & Mortimer*, sont sans doute les deux plus célèbres représentants, a habitué de nombreuses générations de lecteurs de BD franco-belge à un dessin pur et limpide sans réelles indications de lumière. La provenance de l'éclairage est pour l'essentiel (sauf dans certaines séquences de nuit) le fait de la couleur, qui donne au lecteur les informations nécessaires sur la manière dont la scène est éclairée.

Que vous dessiniez en ligne claire ou pas, il est important que vous sachiez d'où vient la lumière. Si votre crayonné est précis, les indications sont déjà là, et l'encreur n'aura qu'à suivre le dessin. Cependant, l'étape de l'encrage est une bonne occasion pour accentuer les effets de lumière, ou pour corriger des éclairages ratés.

Lumières latérales

Quand vous dessinez, surtout en style réaliste, pensez toujours à choisir votre source de lumière. Imaginez que vos personnages et vos décors sont éclairés par des spots que vous avez à gauche, à droite, plus ou moins hauts par rapport aux objets qui sont cadrés. L'étape de l'encrage est le moment déterminant où vous appuyez les effets. Rajoutez ombres ou hachures pour montrer que vos personnages et vos objets sont en volume. Les lumières latérales (qui éclairent un côté du visage et pas l'autre) donnent du volume et de la profondeur. Vous pouvez aussi obtenir des effets en plaçant la lumière sous les visages (très efficace pour des BD horrifiques) ou au-dessus (très pratique pour mettre les yeux, le dessous du nez et les joues dans l'ombre). En fonction de l'ambiance recherchée, utilisez les ombres pour accentuer l'effet.

Pensez aussi que, même si l'éclairage est fort et que la moitié du visage du héros est dans l'ombre, il y a souvent, dans la partie ombrée, des zones où la lumière apparaît quand même. Ces « contre-lumières » décrivent des petits liserés très utiles à la narration : non seulement le coloriste pourra y placer une autre couleur (un rouge ou un bleu, voire un blanc pur), mais cela permet aussi de bien séparer la silhouette de l'ensemble du décor qui, logiquement, contient également beaucoup d'ombres.

Contre-jour

Si vous placez vos personnages en contre-jour, un peu de lumière vient s'accrocher sur le pourtour de leur silhouette. Ainsi, ils ne sont pas complètement dans l'ombre, mais suffisamment sombres pour devenir inquiétants. Là encore, la lumière permet de créer des ambiances, de bien séparer la silhouette du décor derrière, et d'offrir au coloriste des zones où placer les contrastes.

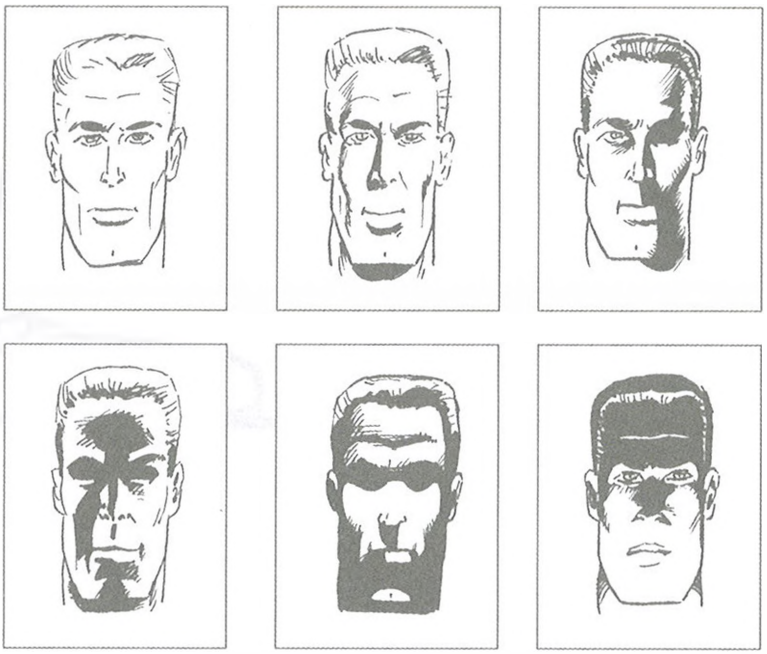
Théâtre d'ombres

Vous pouvez aussi jouer la carte de l'ombre chinoise. Placez la silhouette d'un personnage au premier plan, et encrez-la en noir, sans accroche de lumière. La silhouette entièrement noire profitera du contraste avec le reste de l'image, dont les différents plans sont dessinés au trait. Si vous souhaitez attirer l'attention de votre lecteur sur le mystère de cette silhouette que l'on ne reconnaît qu'à peine, voilà une astuce qui vous sera très utile.

Vous pouvez pousser la technique encore plus loin : encrez le premier plan en ombre chinoise, le deuxième plan au trait (donc éclairé) et le troisième plan en ombre chinoise également. Ainsi, vous définissez dans l'image une succession de plans ombrés ou éclairés. La lecture sera plus aisée, et vous pourrez créer des effets dramatiques de suspense très efficaces.

Absence de contours

L'encrage consiste à repasser les crayonnés à l'encre. Mais songez aussi que vous pouvez vous abstenir d'encrer certains contours, quand l'éclairage est tellement violent que les formes disparaissent. Vous pouvez donc laisser certains traits et ne pas fermer les formes. Vous obtiendrez ainsi des personnages ou des objets dont une partie n'est pas représentée, et dont l'autre partie est encrée à coups de plume ou de pinceau épais. L'effet sera immédiat, vous aurez simulé un éclairage violent et, soudain, un flash.



Un visage, six possibilités
La première vignette représente un visage normal, sous un éclairage normal. L'ensemble est encré au trait, sans effet particulier. Le même visage est ensuite encré de cinq manières différentes selon l'intensité et l'emplacement de la source lumineuse.

Attention à bien représenter les plis des vêtements. En fonction de la technique, vous pouvez indiquer comment vos personnages s'habillent.

Les drapés

Le terme «drapés» désigne l'ensemble des mouvements et des plis d'une étoffe dessinée. Cela s'applique aux vêtements des personnages, mais aussi aux tentures, aux bâches, aux draps, et à l'ensemble des tissus que vous serez amené à dessiner dans votre BD. Il y a certaines règles de base à respecter pour dessiner les tissus. Ensuite, il faut savoir rendre les plis et les matières en fonction de ce que l'on cherche à représenter : la soie ne se comporte pas de la même manière que la toile de jute.

Anadyomène

Des traits épais, courts et raides, voilà qui donne l'impression d'un tissu lourd, empesé. Cela convient parfaitement au dessin d'une serviette de bain.

Les plis

Le dessin des étoffes s'exprime de deux manières. D'une part, la plus ou moins grande profusion de traits définit la manière dont le tissu se plisse. Plus le tissu est léger, plus il aura tendance à faire des plis. Certains tissus forment des angles saillants, d'autres suivent des schémas de vagues. En revanche, des tissus plus lourds font moins de plis, et s'affaissent.

Toge

Des drapés plus serrés montrent un tissu plissé et tendu, et traduisent la manière dont il est plié, autour de quoi il s'enroule. Ici, une toge romaine.

D'autre part, l'épaisseur du trait compte évidemment pour beaucoup. Utilisez un trait plus épais pour de grosses laines. Et un trait fin et régulier pour les transparences. De même, essayez d'employer des traits réguliers et lisses, et quand vous aurez réussi à encrer des tissus épais et rugueux (des sacs de toile, des robes de bure), optez pour des traits un peu moins lisses, dont quelques aspérités se dessinent sur la ligne. De fines hachures ou quelques petits points près des zones de plis peuvent signifier que l'étoffe est abîmée ou grossière.

Pour bien montrer que les plis peuvent être irréguliers, vous pouvez, à l'intérieur d'un même jeu de drapés, encrer certains plis d'un trait fin et certains autres d'un trait nettement plus épais. Ainsi, on verra bien que l'étoffe pèse de manière différente selon les zones.

Éclairer

Une fois que le tissu est plissé, il faut l'éclairer. L'éclairage, là encore, se fait selon deux axes. D'une part, identifiez bien la zone de pliure. Un vêtement se froisse aux articulations (coudes, genoux, aines, épaules, poignets, chevilles...). Mais à chaque pliure correspond une zone de tension : le vêtement se plie

Pantouflard !
Un trait un peu épais, entrecoupé de traits perpendiculaires courts et de hachures en buisson, rien de tel pour représenter une vieille pantoufle qui peluche.

dans le creux du bras, mais l'étoffe est tendue autour de l'os du coude. Dans chaque drapé, il y a un intérieur (où sont les plis) et un extérieur (où se placent les lignes de tension, plus régulières et moins cassées). Une fois que vous avez bien déterminé ces deux zones, vous pouvez confirmer les ombres.

Les ombres s'accrochent d'ordinaire aux plis, et les zones de tension sont éclairées. Cependant, en fonction de l'éclairage que vous aurez défini (voir chapitre précédent), il se peut que les plis soient orientés vers la lumière, et la zone de tension placée dans l'ombre. Dans ce cas, variez les épaisseurs de traits. Encrez avec un trait fin les zones mises en lumière, et avec un trait nettement plus épais les zones dans l'ombre. N'hésitez pas à « forcer le trait », comme on dit.

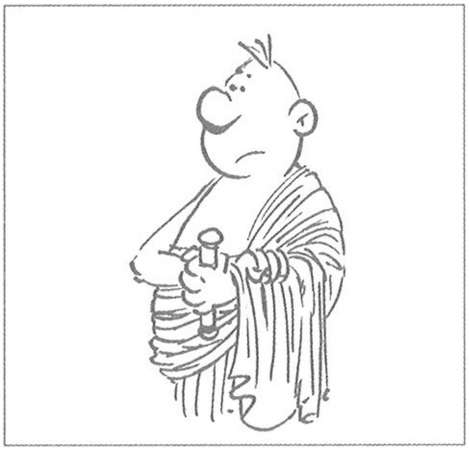
Nous vous conseillons de tout encrer avec la même épaisseur, puis de repasser d'un trait plus épais les zones ombrées. Les drapés peuvent être encrés en plusieurs fois. Si vous êtes adepte des traits de contour épais, cela ne vous empêchera pas d'épaissir encore les lignes d'ombre sur les vêtements.

Plié de rire !
Même dans un style humoristique et dépouillé, les drapés servent le dessin : ils épousent le corps et renforcent l'attitude des personnages.

Quant à l'intérieur de la surface, pensez à rendre la noirceur de certains cuirs ou de certains velours en plaçant des aplats noirs qui épousent les plis. Il est possible d'utiliser un pinceau sec pour montrer comment la lumière se diffuse sur la surface de l'étoffe.

Regarder

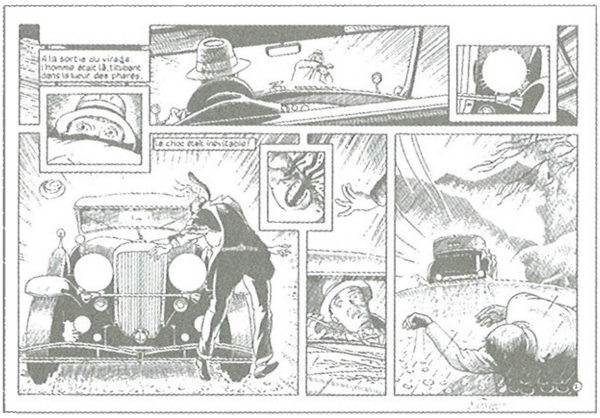
Cependant, indépendamment des règles édictées plus haut, ainsi que des trucs et astuces que les dessinateurs professionnels pourraient vous enseigner, le meilleur enseignement est l'observation. Regardez comment la manche d'un blouson se froisse quand celui qui le porte plie le bras. Regardez comment les plis d'un pantalon tombent sur une chaussure, comment une jupe froncée s'envole au-dessus d'une bouche de métro. Des arrêts sur image avec votre lecteur DVD et l'observation des gens dans la rue seront la meilleure école pour ce qui est, il faut bien l'avouer, l'une des grandes difficultés de la BD, réaliste ou humoristique.



Ombres et étoffes
Les drapés sont aussi traités avec différentes épaisseurs de trait, les plis les moins éclairés sont encrés de manière plus épaisse. De même, un trait de contour plus épais permet de bien distinguer les différentes parties du corps et du vêtement.

Vous voilà prêt à mordre à pleines dents le métier d'encreur. Attention, cependant : il n'y a ni méthode ni orthodoxie. Mélangez instruments et techniques, et lancez-vous dans l'aventure !

Faisons le point



(Collection privée Jean-Marc Lainé)

Lumière ! Caméra ! Action !
Patrick Dumas est un maître des lumières. Les hachures dans ces cases de *Cauchemar* fournissent plein d'informations sur le mouvement et sur l'éclairage.

Vous êtes en train de plancher sur votre page, passant au noir votre crayonné, essayant de mettre en valeur votre dessin, de bien faire ressortir les premiers plans, de hiérarchiser les épaisseurs. Vous vous faites la main sur la plume, un peu trop raide ; le pinceau, un peu trop souple ; le feutre, qui bave parfois ; le stylo, plus confortable mais qui donne un trait uniforme ; le stylo à bille, qui reproduit la souplesse du crayon à papier, mais qui laisse sur la feuille un trait un peu grisâtre, pas tout à fait noir.

L'une des premières surprises de l'apprenti encreur concerne la profondeur du noir sur la planche. Les différents outils laissent des traits et des aplats aux coloris différents. Le marqueur dépose sur le papier un noir légèrement bleuté, alors que le feutre, pour peu qu'il soit un peu usé, laisse un gris foncé. L'encre de Chine est bien noire, mais les autres instruments laissent sur la feuille un camaïeu assez troublant.

Plusieurs outils

Qu'on se rassure : la numérisation va lisser tout cela. Si vous numérisez en bitmap, l'ordinateur va interpréter les dessins soit en noir, soit en blanc, et décomposer l'image en deux couleurs opposées. S'il vous reste un doute, faites une photocopie de votre page encrée, en mode « noir et blanc ». La photocopieuse, elle aussi, réduit votre planche à sa plus simple expression : soit c'est noir, soit c'est blanc. Ce que vous voyez sur votre photocopie vous donnera une idée de ce que vous obtiendrez avec une numérisation. C'est aussi l'occasion de vérifier s'il y a des corrections à faire (un trait qui dépasse, une zone pas assez sombre...).

En revanche, les différentes valeurs de noir sur votre planche sont les traces de différents outils. Vous constatez donc que vous pouvez obtenir divers effets en changeant d'outil. Un trait pur et lisse avec un pinceau, un tracé plus sec et anguleux avec une plume, des hachures avec un stylo bille, un contour de machine, d'immeuble ou de véhicule avec un feutre...

Ainsi, la gamme des outils peut vous permettre de traiter l'ensemble des situations que vous devez dessiner et encrer. Là où tel instrument n'est pas recommandé, un autre peut le remplacer efficacement. Cherchez donc quel

outil vous sera le plus utile pour tracer l'ellipse d'un mouvement. Ou pour dessiner les contours d'une machine flambant neuve. Ce sera aussi l'occasion de vous familiariser avec plusieurs outils et de constituer votre outillage, votre arsenal.

Mélanger les techniques

Utilisez également différents outils pour rendre différentes matières. Par exemple, plusieurs sortes de roches, de métaux, de bois ou de tissus. Dessiner les drapés pour montrer comment un personnage bouge dans ses vêtements permet de donner de la vie, du mouvement et de la lumière. Mais si vous encrez ces mêmes drapés avec une plume, vous obtenez des traits plus anguleux qui peuvent simuler avec justesse des tissus épais aux plis travaillés, à la coupe étudiée. Avec un pinceau, vous créerez des tissus plus amples et plus lourds, comme du velours, par exemple. Si vous encrez avec un stylo à bille, vous pouvez disposer d'une finesse de trait qui peut convenir à la soie. Mais si vous encrez avec un feutre et placez de larges zones sombres de part et d'autre des plis, vous pouvez évoquer la lourdeur et la brillance du cuir.

C'est à vous, là encore, de découvrir ce que vous pouvez obtenir avec chacun des outils que vous manipulez. Il est possible que telle sorte de stylo vous permette de dessiner la grosse laine ou la fourrure, alors qu'un autre dessinateur l'utilisera pour représenter le cuir. Tout est affaire de pratique, d'entraînement, de trucs et d'astuces.

Toujours est-il que l'important est de mélanger les techniques afin d'avoir, à disposition, une grande variété d'effets. Plus vous aurez de façons de faire, plus vous serez compétent pour dessiner tout ce qui se trouve dans le scénario.

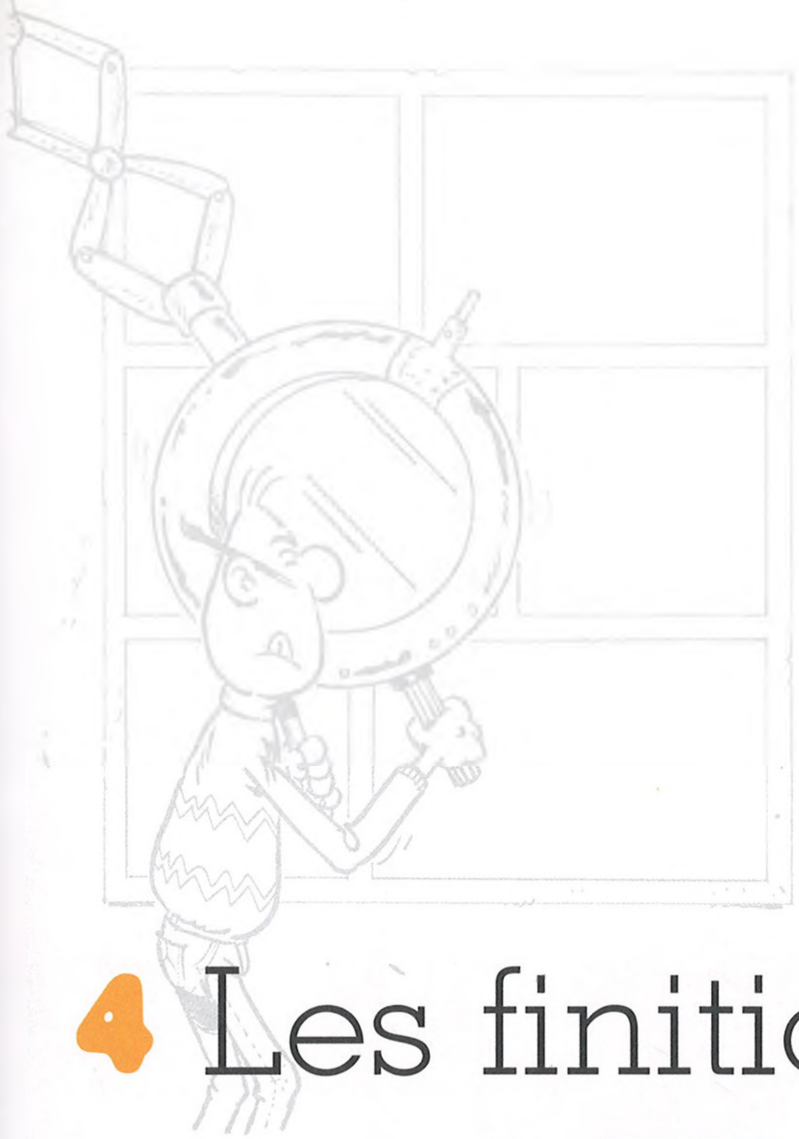
Scanner en niveaux de gris

Il est sans doute intéressant, dans ce cas, de numériser votre planche en niveaux de gris. Certains dessinateurs numérisent en noir et blanc (bitmap) afin d'obtenir un trait totalement noir. Ils nettoient le fichier à ce moment, puis passent en niveaux de gris et ensuite en couleurs (CMJN), afin d'entamer la colorisation sur un dessin pur et net, où les lignes sont parfaitement noires.

Cependant, si vous numérisez directement en niveaux de gris, vous conservez tous les effets de matière que l'usage de différentes techniques apporte au dessin. De même, si vous peignez vos aplats noirs au pinceau, les traces de pinceau et l'encre plus ou moins dense et opaque donnent un aspect marbré à votre zone de noir. En fonction de la colorisation que vous choisirez, ces effets plus ou moins grisés peuvent accentuer les modelés du dessin.

Là encore, c'est à vous de réfléchir au résultat que vous souhaitez obtenir. Comme pour les autres étapes, l'encrage est aussi affaire de projection dans la suite du projet. N'oubliez pas que, quand vous encrez, vous ne finalisez pas une illustration, mais vous travaillez à construire un support qui sera publié, et qui attend au moins deux étapes complémentaires : la couleur et le lettrage. Bien entendu, un peu de pratique développera votre flair et votre sensibilité, et avec le temps, vous aurez de plus en plus de facilité à anticiper ce qui va finalement apparaître dans votre page. Et dans votre album.

VOUS N'ÊTES PAS UN PEU P.
SOMPTUEUX, MONSIEUR BIGG.
APRÈS TOUT, LA CUR
AUTRE CHOSE QUE L
LONDRES, ADMET
"VOUS AVEZ RAISON. LA CURTIS BANK EST LA MIEUX GARDÉE ET LA PLUS GARNIE DE TOUTES LES BANQUES DU PÔLE EUROPÉEN."
CALE BIEN LE RAYON, BIEN EN FACE DES YEUX...
"ET MOI, JE SUIS LE PLUS GRAND VOLEUR DE TOUS LES TEMPS."



4 Les finitions

Vous avez fini d'encrer. Vous gommez. Et vous regardez votre planche. Il y a encore plein de détails qui ne vont pas et qui nécessitent des ajustements. Il faut encore fignoler le travail...

Mais c'est quoi ce trait qui dépasse ? Et pourquoi y a une tache entre les doigts du personnage ? Et ce trait-là n'est pas assez épais !

Les corrections et les retouches

Une fois que vous avez fini votre encrage, prenez quelque temps pour regarder avec un œil neuf le résultat de votre travail. Sachez prendre du recul et considérez votre technique avec objectivité. Vous devez rechercher les erreurs de profondeur, les traits trop épais, les traits trop minces, les lignes qui se croisent et se parasitent. C'est là que vous commencerez la partie « postproduction » de votre tâche, en corrigeant les erreurs, en effaçant certains détails en trop et en affinant le trait.

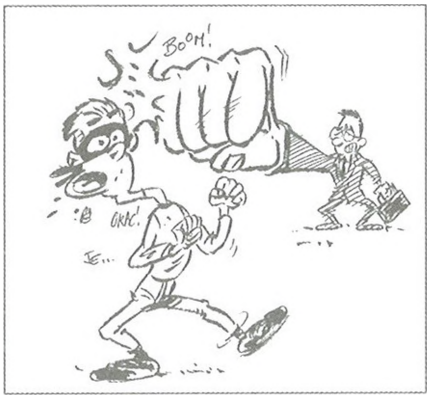
Blancottage

Quand il s'agit de corriger une partie importante d'un dessin, par exemple un visage, une main ou un bras, un véhicule, un arbre ou un pan de mur, la méthode qui vient à l'esprit en premier est celle du « blancottage », c'est-à-dire du recouvrement de la partie à corriger d'une couche de blanc. Souvent, les auteurs utilisent un liquide correcteur, de ceux que l'on trouve dans le commerce et que l'on destine à la correction de copies manuscrites ou de tapuscrits réalisés sur de vieilles machines à écrire. Ces liquides de bureau ont un pouvoir couvrant tel, et sèchent si vite, qu'ils sont souvent sollicités. Leur prix est modique, autre avantage. Cependant, ils remplissent leur office quand il s'agit d'effacer simplement un détail raté. En revanche, la couche une fois sèche se prête assez mal aux retouches de dessin : le crayon y laisse une trace difficile à gommer, alors que les encres tiennent moins bien et disparaissent au gommage.

Autre conseil de grande importance : utilisez les petits pinceaux qui se trouvent fixés au bouchon de ces liquides correcteurs. Ne vous servez jamais des pinceaux avec lesquels vous dessinez : le liquide correcteur sécherait sur les poils et les collerait, pour au final les casser et rendre votre pinceau inutilisable. Il existe aussi des liquides correcteurs en stylo, qui ont la précision d'un stylo à bille. Si vous ne dessinez pas par-dessus la zone blancottée, ou si vous collez une nouvelle version, les liquides correcteurs peuvent vous aider. Mais s'il s'agit de redessiner par-dessus, nous vous conseillons plutôt l'usage de gouache blanche ou d'encre acrylique blanche.

Refaire une partie

Dans ce dessin, est-ce un raccourci (un effet qui rend le poing plus gros, parce que plus proche, que l'ensemble du bras) ? Ou bien un bras qui s'étire ? Vous n'êtes pas sûr ? Si vous voulez recommencer le dessin, vous pouvez le redessiner sur une feuille à part et coller la correction. En effet, tout gouacher et redessiner par-dessus sera peut-être plus difficile.



Masque

Dans cette case du premier tome de *L'Arche*, Vincent Mallié a redessiné le visage du personnage sur une feuille à part. Il l'a ensuite découpé et collé sur l'ancienne version. Quelques retouches à l'encrage pour bien faire coïncider les traits, et le tour était joué. Cela se voit à peine. Une fois numérisé, il faut nettoyer les dernières traces avant de passer à la colorisation.

En blanc sur noir

Il existe des encres acryliques de toutes les couleurs. L'encre blanche vous sera très utile. Il convient de secouer vigoureusement le flacon avant usage, afin de bien mélanger le dépôt. Ensuite, l'encre blanche s'utilise comme une encre normale, au pinceau, à la plume ou à la brosse à dents. Son pouvoir couvrant est assez grand, mais elle sèche bien plus lentement que les liquides correcteurs de bureau. Corrigez les parties à refaire, puis laissez sécher une heure, avant de redessiner par-dessus. L'encre acrylique blanche supporte nettement mieux les coups de crayon ainsi que le gommage.

L'avantage de l'encre acrylique est que vous pouvez réellement «encrer» par-dessus. Ainsi, si un trait est trop épais, vous pouvez appliquer de l'encre blanche pour le réduire, en passant le pinceau le long du trait noir à corriger. De même, vous pouvez effacer un trait fin en repassant dessus avec un pinceau de même taille. L'encre blanche est parfaite pour les retouches de précision (rajouter une lumière dans une pupille, effacer un trait, corriger la courbe d'un visage...). Vous pouvez travailler en finesse pour un résultat élégant.

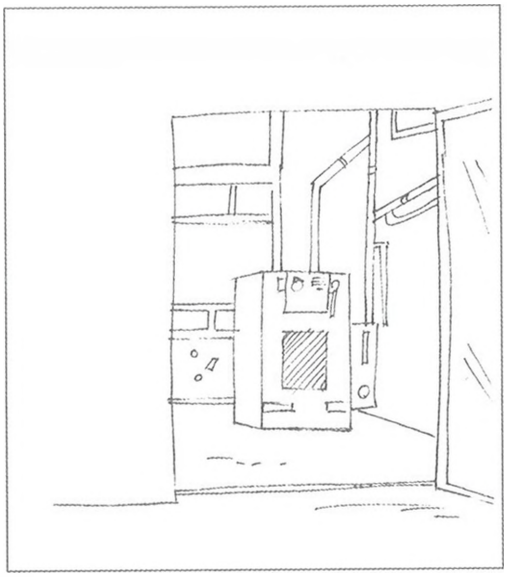
Je découpe et je colle

Une autre solution, qui demande aussi de la précision, est le collage. Quitte à refaire une image (entièrement ou en partie), pourquoi ne pas la redessiner sur un papier à part, l'encrer à nouveau, puis découper la partie qui vous intéresse pour la coller à l'endroit idoine ? Il vous faudra travailler avec un calque pour bien reproduire au crayonné la zone à refaire. Ensuite, dessinez et encrez sur un papier plus fin. Cela vous permettra par transparence de bien vous repérer, et cela facilitera le collage de la correction.

Nous vous conseillons de coller simplement votre correction sur l'original. C'est sans doute plus simple, et les traces que le collage pourra laisser au moment de la numérisation seront facilement effaçables sur informatique. De même, si vous photocopiez votre dessin, les quelques traces délimitant le bord de la partie collée seront minimes. Certains bédéastes découpent dans leur planche originale l'emplacement à corriger, et remplacent l'ancienne version par la nouvelle, découpée de manière semblable. La découpe leur sert de repère. Cependant, nous considérons cette méthode comme imprécise et susceptible d'occasionner de gros ratages. Inversement, coller la nouvelle version sur l'ancienne n'oblige pas à découper le support papier, et permet de vérifier précisément l'emplacement. Si la nouvelle version ne convient pas, vous pouvez toujours la redécouper, la retoucher à nouveau, ou carrément la jeter et la refaire, sans avoir à altérer la planche originale. Pour résumer, privilégiez toujours un collage par-dessus votre dessin raté, c'est plus sûr.

La profondeur de champ donne l'illusion de volume dans une image. Au cinéma, la conséquence en est qu'une partie de l'image est nette, alors que le reste est flou.

La profondeur et le détouré blanc



Même épaisseur

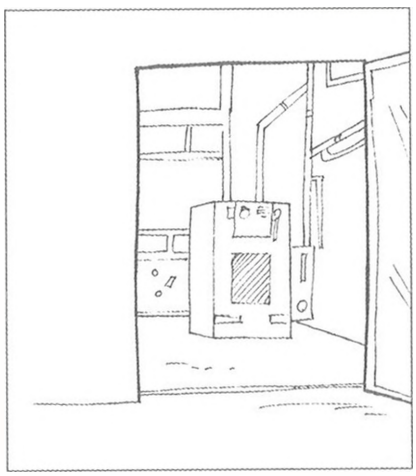
Dans ce décor, tous les traits sont de la même épaisseur. On ne distingue pas nettement ce qui se situe au premier plan (l'entrée du bâtiment) de ce qui se situe à l'arrière-plan (l'intérieur de la pièce).

Au cinéma, souvent, le premier plan est considéré comme net (alors que le reste de l'image est plus ou moins flou). L'inverse peut être vrai, bien entendu, selon la manière dont le cameraman «fait le point». En BD, on considère généralement que le premier plan est le plan de référence. C'est donc le premier plan qui est plus clairement dessiné. Pour donner l'impression de profondeur, il y a donc de nombreuses manières de rendre l'arrière-plan sinon flou, du moins imprécis, afin de faire ressortir le premier plan sur lequel l'attention du lecteur est attirée.

Un détouré épais

Comme nous l'avons vu en pages 14-15, il est important de bien séparer les plans dans l'image. Un trait de détouré plus gras permet de donner du volume à l'objet ou au personnage qui se situe au premier plan de l'image.

Pour renforcer cet effet, nous conseillons également de repasser, à l'aide d'un pinceau de gouache blanche, à l'extérieur de ce trait de contour. En effet, il y a de nombreux petits traits, représentant le décor, les autres personnages à l'arrière-plan ou des effets de matières (ombres, drapés). Ces traits peuvent entrer en collision avec des traits détaillant le personnage que vous venez de détourer. D'un coup de pinceau blanc, en repassant le détouré de votre personnage, vous coupez les petits traits qui le touchent. Ainsi, vous créez une zone très mince, comme une enveloppe de blanc, dans laquelle aucun trait ne vient parasiter l'image. Et votre personnage au premier plan est donc détouré par un épais trait noir et par un second trait blanc.



Varier le trait

Nous vous conseillons de reprendre le dessin et d'épaissir les contours des différents niveaux de profondeur. Par exemple, graisser le trait qui représente le chambranle de la porte indiquera la profondeur et permettra de séparer ce qui est devant de ce qui est derrière.

Sélection

Quand vous débutez l'encrage d'un personnage (ici, dans un style humoristique, mais le raisonnement s'applique aussi au style réaliste), commencez par les éléments importants : la silhouette et le trait de contour (pour faire ressortir le personnage), le visage et les expressions faciales...

Cette technique permet de bien séparer les plans et l'effet sera toujours visible, même après la colorisation.

Comment séparer les plans

Vous devez indiquer, par des astuces graphiques, où se situent les différents éléments présents à l'image. Sont-ils proches de la caméra ou éloignés ? Un premier conseil vous permettra de régler la plupart des problèmes : puisque vous encrez les éléments du premier plan de manière plus épaisse, pensez aussi à encrer les éléments de l'arrière-plan de manière plus fine. Plus un élément (personnage, véhicule, objet, meuble...) est éloigné, plus il doit être encré avec des traits fins. Les éléments de deuxième plan seront encrés avec finesse, et en détail. Les éléments d'arrière-plan (au fond de l'image) seront encrés en silhouette, de sorte qu'il n'y ait pas de détails pour parasiter la lecture. L'idée derrière tout cela est que plus un élément est éloigné, moins il est précis.

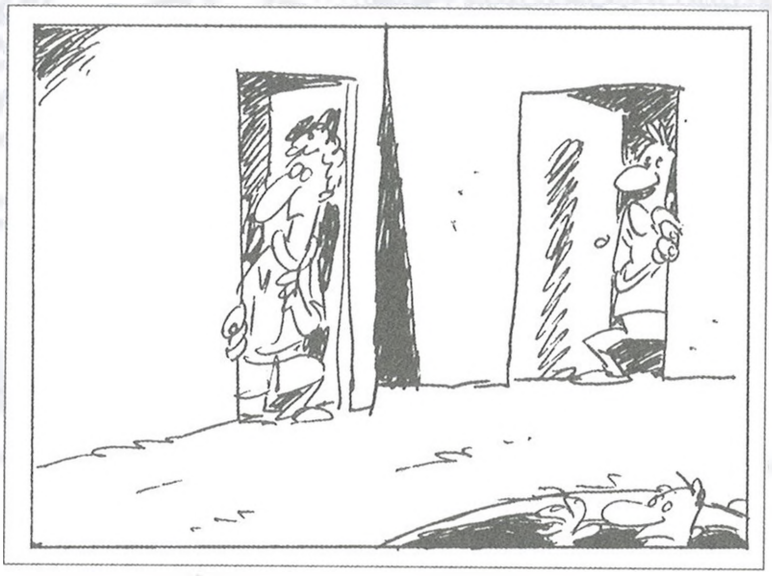
Ce qui implique que vous deviez vous astreindre à détailler les éléments en premier plan. Les gros plans doivent comprendre de nombreux détails. Les drapés, les ombres doivent être plus appuyés. Les reflets sur les surfaces métalliques seront travaillés avec plus de soin.

Dans le désordre...

Essayez aussi d'encrer plus finement les traits de l'intérieur, de sorte que le trait de contour soit plus épais et permette de bien distinguer ce qui est devant et ce qui est derrière.

Les traits et la structure

Vous pouvez aussi passer un premier trait (de feutre ou de stylo) sur les formes principales, afin de dégager la structure du dessin de l'ensemble des crayonnés. Vous repasserez ensuite, de manière plus épaisse, les traits les plus forts.

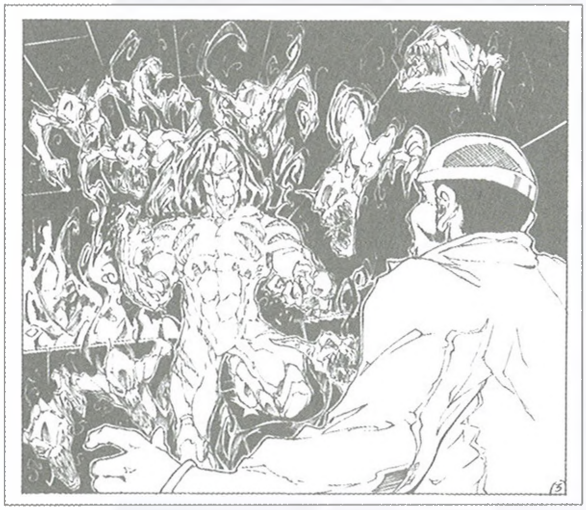


Relief

N'hésitez pas à placer des zones d'ombre dans les coins du décor (derrière les murs, dans les pièces...) afin de bien montrer comment la lumière éclaire l'espace.

L'encrage, c'est dessiner en noir sur blanc.
Mais parfois, c'est aussi dessiner en blanc sur noir.
Et ce n'est pas négatif pour autant.

Les retours de blanc



(Collection privée Jean-Marc Lainé)

Ici l'ombre !
Dans cette case de *Darkness*, Louis utilise les retours de blanc pour montrer le mouvement et les petites volutes autour des créatures dans la pénombre : il dessine avec une encre blanche sur un fond noir.

Nous vous avons déjà conseillé de vous munir de quelques pinceaux destinés aux corrections à l'encre blanche (gouache ou acrylique). Mais il est également possible d'utiliser l'encre blanche comme une source de lumière ou d'effets graphiques. Dès lors, l'encre blanche n'intervient pas pour effacer un trait noir malencontreux, mais pour ajouter du détail, préciser un éclairage ou créer un effet. Faisons le tour de quelques exemples.

Ne coupez pas la ligne…

Certains objets situés au premier plan coupent les objets placés derrière, que l'on ne voit que partiellement. Par exemple, un grillage ou des barreaux devant un personnage, une main aux doigts écartés devant un objet. La difficulté de ce genre d'effet est que le trait de contour de l'objet en arrière-plan doit rester le même. Par exemple, si la main aux doigts écartés tient un objet rectangulaire, un miroir ou une boîte, les traits de contour de la boîte seront interrompus par les traits de contour de la main. La solution simple consiste à tirer un trait dans chaque espace délimité par les doigts. Mais le risque est d'obtenir une épaisseur qui varie à chaque fois, le pinceau ou la plume se posant sur le papier à chaque fois d'une manière différente.

(Collection privée Jean-Marc Lainé)

En revanche, il est possible de tracer d'un coup l'ensemble du contour de la boîte. Ainsi, le trait est nettement plus uniforme et régulier. Quand l'encre a séché, passez au blanc le trait quand il a dépassé sur les doigts de la main, puis laissez sécher à nouveau. Ainsi, vous obtenez un trait uniforme pour la boîte, mais qui n'interfère pas avec les doigts. L'effet de profondeur est sauvegardé, au prix de quelques instants de plus consacrés à cette petite retouche cosmétique.

Pluie d'enfer
Dans cette case de *Galton & Trumbo*, Gérald Forton se sert d'une gouache blanche pour simuler les gouttes de pluie sur fond de décor.

Constellation
Dans cette case, les étoiles ont été réalisées à l'aide d'un stylo correcteur qui a déposé des petites taches blanches sur un aplat noir. Ainsi fait-on un ciel étoilé sans effort.

Bamf !
Les nuages de fumée dans la dernière case de cette planche des *Chiens de Melanos* ont été traités à la gouache blanche pour effacer les traits et donner une impression de fumée (dessin d'Olivier Peru).

Les « contre-lumières »

Selon les matières que vous dessinez, la lumière tombe de façon différente. Parfois, elle s'accroche sur un fin liseré, délimitant la forme d'un simple trait. Parfois, elle vient créer des effets de matière sur des surfaces sombres. Là encore, la gouache blanche vous permettra de produire des effets en faisant ce que l'on appelle des « retours de blanc ». Sur une surface sombre, dessinez des motifs en blanc. En gros, encrez en négatif. Les volumes peuvent être traités en hachures courbes pour montrer comment la surface est arrondie. Faites partir ces coups de pinceau ou de plume de la surface blanche vers la surface noire. Petites hachures, liserés fins, croisillons ou petites taches, autant de motifs qui peuvent donner une sensation de matière et d'éclairage sur des zones où vous n'auriez peut-être pas eu la place d'obtenir le même effet avec les surfaces noires.

« Mon Dieu, c'est plein d'étoiles... »

Pour dessiner un ciel étoilé, beaucoup de bédéastes amateurs dessinent d'abord le pourtour des étoiles et remplissent de noir tout autour. Une façon plus rapide de procéder consiste à tout passer en noir (là, un coup de marqueur sera peut-être plus rapide qu'un coup de pinceau), puis à moucheter de points blancs la surface noire ainsi délimitée. Les petits points blancs à l'acrylique seront du meilleur effet pour simuler la Voie lactée. C'est peut-être aussi l'occasion d'utiliser la brosse à dents : grattez une ou deux fois la brosse enduite d'acrylique blanche, et vous obtiendrez quelques nuages et constellations facilement. Attention à ne pas déborder, placez des feuilles de brouillon sur les parties que vous voulez protéger. Et si vous avez fait le ciel noir avec un marqueur, servez-vous de préférence d'une peinture bien couvrante. Faites quelques essais sur des papiers de qualités diverses, afin de vérifier si l'encre du marqueur n'est pas trop forte et ne noircit pas les points blancs.

« Toute la pluie tombe sur moi... »

Dans la même optique, vous pouvez dessiner la pluie à l'aide de traits rectilignes blancs sur des surfaces noires ou texturées. Les traits plus ou moins longs permettront de simuler la pluie. Selon la densité de cet effet, vous représenterez la trajectoire de gouttes d'une bruine de printemps ou d'une averse d'automne. Les traits blancs sur le dessin rendent plus floue l'image, induisant un effet de distorsion de la lumière. Vous pouvez faire de même en représentant la neige : des petites taches de blanc sur les décors figurent les flocons qui tombent. Procéder ainsi permet d'aller beaucoup plus vite qu'en dessinant le pourtour de chaque flocon (méthode à laquelle vous devrez cependant vous astreindre sur des surfaces claires, par exemple sur le ciel gris d'un jour de neige).

Avec cette nouvelle technique, le terme « découpage » va prendre une nouvelle signification pour les apprentis bédéastes !

Le cutter

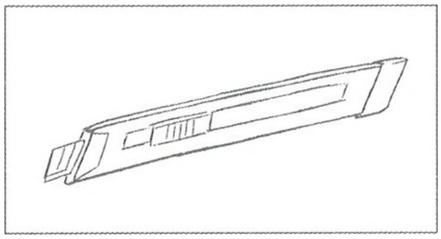
Afin de rendre des effets particuliers, certains bédéastes se servent de cutters pour marquer le papier. Cela demande un réel coup de main, parce qu'il faut gratter la surface de papier sans la déchirer ni la percer. Cela nécessite de l'entraînement et de la pratique.

Là encore, nous vous conseillons de vous entraîner sur des feuilles de brouillon, ou au dos de planches que vous auriez déjà utilisées (par exemple, des planches inachevées ou faisant partie de projets abandonnés) : si le papier réagit de la même manière au recto et au verso, utilisez la face encore vierge pour tester de nouveaux outils. Vous aurez un résultat très proche de celui que vous pourrez obtenir quand vous vous lancerez pour de bon.

Une pluie à couper au couteau

Avec la pointe d'un cutter, vous pouvez gratter la surface du papier, plus ou moins délicatement, afin de peler la surface d'encre. Vous allez en même temps enlever la couche la plus superficielle du papier, ce qui implique que vous ne pourrez plus faire de couleurs directes, la peinture (aquarelle, acrylique ou gouache) risquant de se répandre dans la fibre du papier.

En revanche, si vous colorisez sur un bleu à part ou par informatique, il est possible de gratter la surface du papier afin de l'entamer quelque peu et de laisser des traces blanches dans le dessin. Des coups de cutter sur une case déjà finie peuvent simuler la pluie qui tombe, les éclats d'un choc ou la brume qui recouvre en partie un décor.



À la pointe !
Quand vous utilisez le cutter pour gratter l'encre ou la trame, servez-vous toujours de la pointe de la lame, et n'appuyez pas fort.

Le résultat, à l'impression, est un trait blanc sur noir, beaucoup moins précis, plus tremblé et moins régulier que s'il était obtenu à l'aide d'une plume ou d'un pinceau, avec une gouache ou une encre blanche. Attention cependant : cette technique, qui se veut de plus en plus rare, sans doute à cause de la difficulté qu'elle représente, est très risquée. Il faut une main sûre pour placer la pointe du cutter à l'endroit voulu, et le risque est de percer, couper ou déchirer la feuille sur laquelle vous travaillez.

Trames à gratter

Vous pouvez également passer le cutter sur une trame que vous avez collée sur le dessin d'une machine, sur une zone d'ombre, sur un visage contrasté. Dans ce cas, nous vous conseillons de coller la trame à l'aide d'une colle en

aérosol, du côté où l'encre n'est pas imprimée. Sur la feuille d'une trame, l'encre se situe d'un côté : laissez ce côté au-dessus, et collez du côté lisse. Une fois que la colle a séché et que la trame est bien fixée, grattez la surface délicatement, et enlevez l'encre de la trame. Vous pouvez obtenir des effets de brouillard, de flou, la trame disparaissant aux endroits où vous avez gratté. Plus vous grattez, plus vous élargissez la zone où la trame est enlevée. À vous de voir comment vous voulez exploiter cet effet. Là encore, faites un essai sur une trame à part.

(Collection privée Jean-Marc Lainé)

Vitesse

Les traits de vitesse dans cette case dessinée par Mathieu Lauffray ont été réalisés à la gouache blanche. On peut aussi créer ce type d'effet à coups de cutter, afin de gratter la surface du papier et d'enlever un peu d'encre.

L'encrage, c'est du noir et du blanc. Et pourtant, rajoutez un peu d'eau, et ça devient du gris. Comment mettre un peu de « couleur » en encrant.

Le lavis

Le principe du lavis est simple : en diluant de l'encre de Chine dans l'eau, vous pouvez obtenir des tonalités de gris plus ou moins foncées, que vous étalez sur la surface de dessin. En séchant, le lavis s'éclaircit. La technique s'apparente à celle de l'aquarelle, mais l'encreur qui travaille au lavis n'utilise qu'une seule couleur, qu'il décline en tons plus ou moins foncés.

Disposez un peu d'encre au fond d'une coupe et placez un verre d'eau à côté. Trempez votre pinceau dans l'encre, puis dans l'eau, afin de diluer la première dans la seconde. Puis appliquez sur le papier. Là encore, entraînez-vous sur des feuilles de brouillon, par exemple sur des photocopies de vos dessins. Même si le papier est trop léger et gondole, cela vous permettra de vous familiariser avec la technique et avec les différentes teintes que vous pouvez obtenir. S'il existe des pinceaux pour lavis au ventre plus épais afin de retenir plus d'eau, nous vous conseillons de vous lancer dans la technique du lavis avec des pinceaux que vous connaissez, afin de comparer les impressions, entre lavis et travail à l'encre.

L'illusion de la lumière

Une fois que vous vous sentez plus à l'aise, placez les différentes valeurs de gris sur votre planche déjà encrée au trait. Attention à ne pas diluer l'encre des traits déjà finis. Cependant, si le papier absorbe un peu l'encre et si l'eau sèche vite, il n'y a guère de danger. Il vous est toujours possible de corriger l'encrage par la suite, une fois la surface sèche, en repassant sur certains traits qui auraient pu être altérés.

Les diverses teintes de gris décrivent différentes valeurs de lumière. Plus votre encre est diluée, plus le gris est clair, et plus la zone est éclairée. Un gris foncé figurera une zone ombrée. Selon le même principe que celui expliqué dans le chapitre consacré aux drapés (voir pages 58-59), placez l'encre peu diluée sur les zones opposées à la source

Nuances de gris

Dans cette case de *Rouge & Blanc*, j'ai utilisé de l'encre de Chine diluée pour faire les lavis. Le support est une photocopie de l'original, afin de minimiser les risques (bavures, dilution du trait...). Attention à la qualité du papier : il est possible que l'encre s'altère et donne non seulement plusieurs valeurs de gris, mais aussi plusieurs couleurs différentes.

Contrastes
Le lavis peut servir à mettre en valeur les lumières. Cela fonctionne parfaitement avec des aplats noirs pour les zones d'ombre. La profondeur elle aussi est accentuée.

de la lumière. Cet effet, associé aux traits plus épais, pourra marquer avec efficacité la manière dont les objets sont éclairés. Ainsi, vous travaillez les modelés et les matières des éléments.

De même, ces nuances rendent à merveille la profondeur de champ : différentes valeurs de gris permettent de séparer les éléments du premier plan des éléments de l'arrière-plan. Songez toujours à mettre des personnages gris foncé devant des décors plus clairs, ou *vice versa*, afin de les rendre bien distincts.

De la couleur en noir et blanc

Le lavis, une fois sec, se prête aux mêmes retouches que l'encrage traditionnel. Utilisez de la gouache blanche pour marquer les endroits où s'accrochent quelques petits éclats de lumière. Sur les plaques d'une armure ou dans le reflet d'une pupille, vous pouvez placer quelques touches de gouache blanche ou d'encre acrylique qui rajoutera de la lumière.

Les valeurs, les modelés et la profondeur peuvent être conservés au moment de la colorisation. Dans ce cas, numérisez votre planche en « niveaux de gris », afin de conserver un maximum d'informations dans le fichier informatique. Sur un lavis, une colorisation sobre est conseillée : déposez dans la zone sélectionnée un aplat coloré, et vous verrez que le lavis, qui laisse un gris irrégulier suivant les coups de pinceau et les différentes vitesses auxquelles l'encre a séché, donnera à cette couleur une matière particulière.

Duotone

Signalons l'existence du duotone, un papier chimiquement traité qui réagit quand on passe un révélateur (ou parfois de l'eau) à sa surface. Sur la partie humide apparaissent alors à la surface du papier des trames prétracées, mais jusque-là invisibles. Selon les révélateurs, on peut découvrir deux sortes de trames, et donc, en passant les deux révélateurs, obtenir des hachures croisées. Les trames semblent marron foncé à l'œil, mais une numérisation en noir et blanc les fera apparaître aussi noires que le dessin. Cette technique permet de donner très vite relief, profondeur et lumière au dessin à l'encre. À la différence du lavis qui apporte des contrastes et des nuances de gris, le papier duotone rajoute des trames en noir et blanc qui n'ont que l'apparence du gris. On peut donc numériser des planches sur papier duotone en noir et blanc (bitmap) ou en « niveaux de gris », selon les convenances.

Les possibilités de retouche sont grandes, et notamment les retours de blanc sur la trame, afin de l'effacer en partie à l'aide de gouache. Le papier se prête assez facilement à ce genre de manipulations. Cependant, la technique est inhabituelle, et ce genre de papier est cher. L'usage de papier duotone est de plus en plus rare, et demande de l'attention et des précautions.

Base pour la couleur
Le lavis peut donner du relief à l'image noir et blanc. Si vous souhaitez faire une colorisation informatique, numérisez en niveaux de gris, afin d'unifier les gris du lavis (et de ne pas conserver les différentes teintes prises par l'encre en fonction du papier).

Vous avez mis un requin dans votre moteur, et vous surfez sur la vague. Vous êtes satisfait. C'est normal, c'est du bon travail. Mais faut-il vraiment tout mettre en couleurs ?

Faisons le point

Vous voilà bien avancé sur votre planche encrée. Vous finalisez les détails, vous avez placé les lumières, les ombres, bien séparé les différents plans, bien indiqué les profondeurs, bien dégagé les zones pour les bulles, le lettrage et les onomatopées. Bref, vous êtes en train de finir des planches publiables. Mais en regardant ces pages, une question vous taraude : faut-il les mettre en couleurs ?

Pas de béquille !

Le dessinateur Fournier, qui s'est illustré sur ***Spirou & Fantasio***, a toujours dit que la couleur ne devait pas, et surtout ne pouvait pas, masquer la faiblesse d'un dessin. Ou d'un encrage. La couleur ne doit pas vous servir de masque. Ne vous réfugiez pas derrière la colorisation pour dissimuler les erreurs de construction ou de narration. Faites en sorte que tout le dessin, y compris l'encrage, suffise à votre narration. Que le trait soit net, que les cases soient lisibles, que la narration s'enchaîne sans que la lecture soit parasitée ou interrompue. Faites le test sur les pages encrées, sans couleurs (idéalement, sans lettrage non plus) : passez-les à un ami, qui vous servira de lecteur test. Si ce lecteur « candide » comprend ce qu'il se passe sans que vous ayez à répondre à ses questions, cela veut dire que la narration (découpage, montage...) est efficace, et que votre dessin encré est clair et lisible. Voilà le but que vous devez vous fixer : la lisibilité.

Clair-obscur

Dès lors, si le dessin encré se suffit à lui-même, s'il porte seul la narration, on peut se demander pourquoi la couleur devrait s'ajouter à l'ensemble. Il faut avouer que le marché de l'album franco-belge est désormais habitué aux pages couleurs. Il est très rare que des œuvres BD soient directement publiées en noir et blanc, mais l'influence des *mangas*, pour lesquels toute une génération de lecteurs s'est habituée au noir et blanc, a quelque peu changé les habitudes. De même, l'édition de versions noir et blanc d'albums à succès (***Lanfeust des Étoiles*** d'Arleston et Tarquin, ***Long John Silver*** de Dorison et Lauffray, et de nombreux autres...) montre que toute une frange du lectorat s'intéresse aussi au travail du dessinateur.

Enfin, de nombreux auteurs, venus de tous horizons, ont laissé des jalons noir et blanc incontournables : Muñoz, grand prix d'Angoulême en 2007, a exploré la BD sans couleurs dans des séries comme ***Alack Sinner*** ou ***Le Bar à Joe***. On peut citer, également, le ***Corto Maltese*** d'Hugo Pratt, le ***Sin City*** de Frank Miller, le ***Torso*** de Brian Bendis, le ***Silence*** de Comès, les ***Cités obscures*** de Peeters et Schuiten...

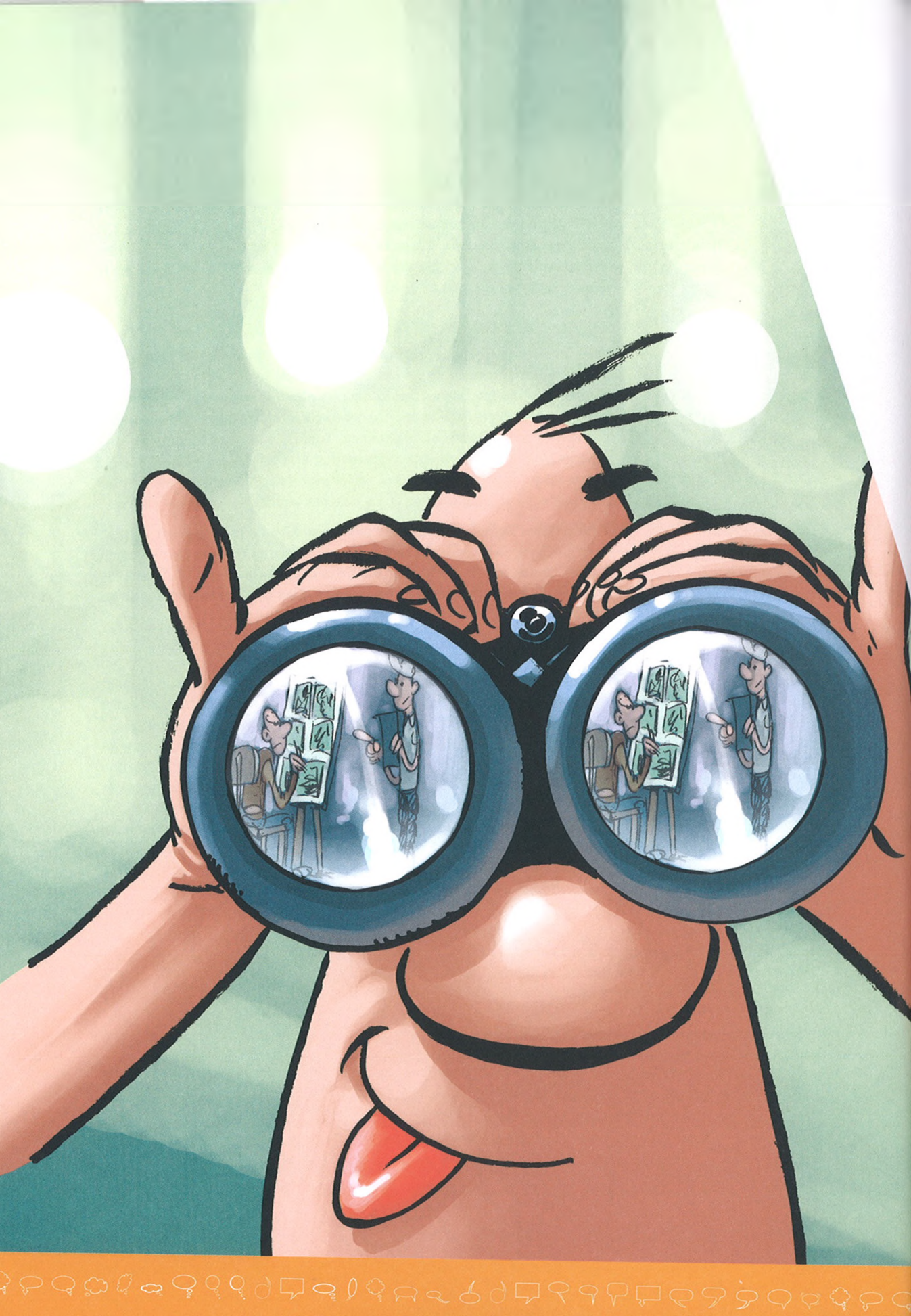
Ligne ou aplat ?

Vous le voyez, il n'est pas impossible de faire une BD en noir et blanc. Vous pouvez très bien choisir de ne pas coloriser votre récit. Si c'est votre choix, allez au bout de votre démarche, et poussez plus loin encore votre technique. Le noir et blanc doit traduire tout ce que la couleur peut apporter : éclairages, contrastes, drapés, modelés, profondeur. Tout ce que vous avez mis en pratique en suivant les précédents chapitres doit être sollicité intensément. Jouez davantage sur les ombres chinoises, sur les profondeurs de champ, alternez les plans sombres et les plans très clairs, dessinés au trait. Exagérez les effets.

Il est possible également d'aller en sens inverse, et de tout dessiner au trait. En ce cas, seule l'épaisseur des contours vous permettra de distinguer les plans. Enlever toutes les ombres relève aussi d'une école de dessin et d'encrage : seules les lignes vous serviront à représenter. C'est une grande école pour les apprentis encreurs.

Un marché en couleurs

En revanche, ne perdez jamais de vue que la BD que vous êtes en train de créer sera publiée. Il vous faut donc trouver un éditeur qui acceptera et soutiendra le projet. Si vous décidez de publier en noir et blanc, cherchez un éditeur qui publie déjà des collections de BD de ce type. Assez souvent, les BD en noir et blanc sont d'un format différent (plus petit, en général...) et d'une pagination accrue. Là encore, regardez les rayons des libraires et voyez comment les auteurs déjà publiés et leurs éditeurs travaillent. Être penché sur la planche, c'est une partie du travail. Faire « de la veille » en est une autre. Il est tout aussi important de savoir ce qui se publie que d'apprendre comment réaliser un futur succès d'édition.



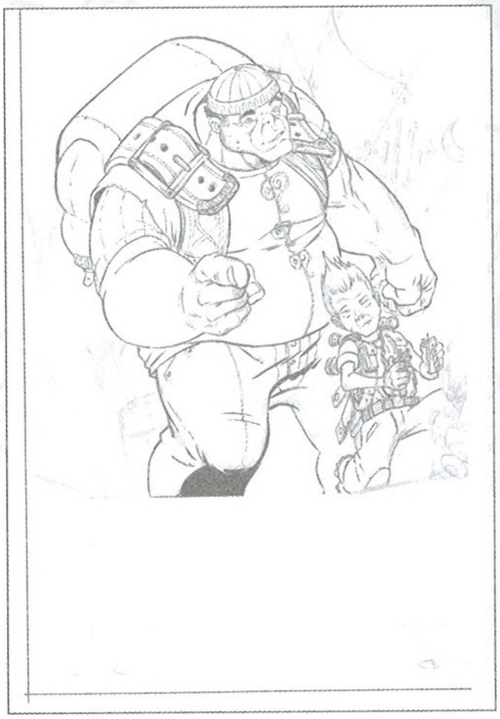
8 L'encrage d'une BD en direct !

Une fois que les planches de *Cuivremonde* sont dessinées, il faut les passer à l'encre. Plusieurs techniques sont sollicitées pour finaliser le trait et préparer la couleur.

Passer du crayonné à l'encrage demande au bédéaste d'avoir une idée préalable de ce qu'il veut faire. Exemple en direct avec les pages de ***Cuivremonde***, où Geyser développe une technique toute personnelle.

Technique de l'encrage

L'encrage permet de transformer le support en deux dimensions en image en trois dimensions. Sur la surface plane de la feuille, c'est toute l'illusion de la profondeur qui guide les pas du bédéaste. Préparer cette histoire courte a été l'occasion de quelques expérimentations, tant au niveau du matériel utilisé (le papier...) qu'en termes d'organisation (travailler en équipe ou travailler seul...). Autant de variations que nous allons explorer dans les pages qui suivent.



D'abord les personnages...
Sylvain Delzant s'attelle à l'encrage d'une case de ***Cuivremonde***. Il utilise un tirage bleu de la case. Il encre les personnages en premier, les entourant d'un trait plus épais pour bien les distinguer.

Trois plans

Quand Geyser encre, il divise mentalement son image en trois plans : le premier plan, qu'il traite au feutre, créant ainsi un contour noir qui permet de faire ressortir les personnages et les éléments principaux de l'image; le deuxième plan (ou l'arrière-plan), qu'il «cleane» au Criterium, c'est-à-dire sur lequel il finalise les lignes essentielles des décors et des objets situés derrière les personnages principaux; et ce qu'il appelle les «*backgrounds*», la toile de fond de l'image (montagnes, ciels...), les éléments les plus lointains dans l'image, qu'il laisse en blanc et qu'il traitera ensuite à la couleur informatique.

Autant dire que l'encrage de Geyser n'est pas un encrage traditionnel. Il n'encre pas tout, mais il n'est pas définitivement passé au *digital inking*, c'est-à-dire à la numérisation des crayonnés intégraux à des fins de colorisation directe sans encrage. Sa technique est un mélange des deux approches, et permet des jeux de profondeur et de lumière que l'une ou l'autre ne permettrait sans doute pas de la même manière.

Afin de conserver la finesse d'exécution, Geyser n'encre pas en «bitmap», c'est-à-dire en noir et blanc : l'option «bitmap» des scanners réduit le dessin à du noir ou du blanc. Numériser de cette manière reviendrait à considérer le trait du Criterium sur les deuxièmes plans au même titre que le trait du feutre noir sur les premiers plans. Donc, pour conserver cette différence, Geyser numérise en niveaux de gris.

Cette option lui offre la possibilité de jouer sur certains effets. Par exemple, il lui arrive de tirer profit des petits défauts du pinceau à recharge Pentel. Ce pinceau a un débit assez rapide, si bien qu'il arrive que l'encre coule trop vite

... ensuite les décors

Les décors sont encrés, à la règle et au feutre, pour essayer de restituer la finesse du crayonné.

sur le papier. Tirant parti de ces gouttes d'encre, Geyser les place dans les chevelures des personnages. Puis, il utilise un vieux feutre pinceau Sakura Pigma Brush Archival Ink #1, dont les poils sont usés et cassés. Il en passe la pointe dans la goutte d'encre et trace ainsi le mouvement des cheveux, donnant un aspect grisé au trait, qui ne peut être reproduit qu'en niveaux de gris.

Prévoir la couleur

Le fond de l'image, que Geyser nomme le «*background*», est laissé en blanc. Il sera traité plus tard en couleurs numériques. Geyser y placera montagnes, ciels, nuages, galaxies ou même certains éléments de décor. Pour lui, c'est un gain de temps, puisqu'il s'épargne la peine de tout dessiner au crayon et à l'encre. En revanche, il peut se permettre cela parce qu'il s'occupe lui-même de ses couleurs. S'il devait travailler avec un encreur, il serait amené à donner plus de précisions dans le dessin, et à l'accompagner d'indications de couleurs, afin que le coloriste puisse aller dans une direction artistique qui les satisfasse tous deux.

Toujours est-il que la leçon reste la même : que l'on travaille seul ou en équipe, il est difficile en BD de séparer les différentes étapes de réalisation d'un album : chacune est en relation étroite avec l'étape qui précède et l'étape qui suit. L'encreur doit donc penser à mettre en valeur le travail du dessinateur, mais aussi à préparer le travail du coloriste.

Dernières retouches

Enfin, Sylvain Delzant repasse les cadres au feutre, et se sert d'une encre acrylique blanche pour tracer, au pinceau fin n° 2, un liseré blanc autour des silhouettes des personnages. Quelques petites retouches au feutre et l'ensemble est prêt pour une numérisation bitmap (noir et blanc) avant colorisation.

Travailler pour un encreur

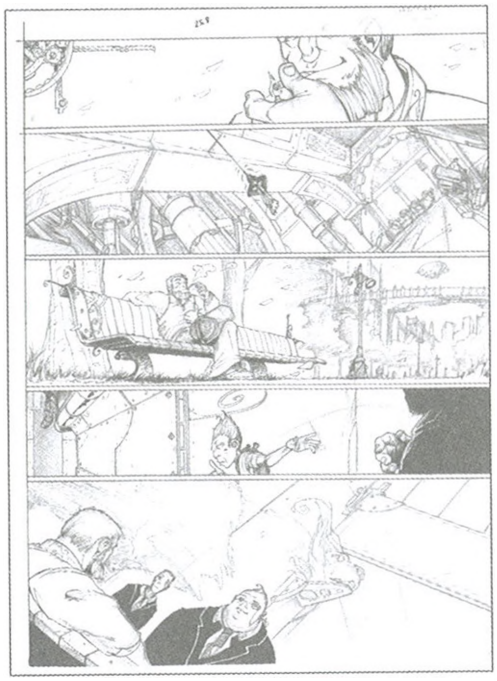
Pour les débuts de ***Cuivremonde***, l'idée de travail en équipe avec un encreur a été émise. Geyser a donc fourni des cases à Sylvain Delzant, imprimées en bleu, afin de faire un essai. La première constatation de l'encreur a été que les crayonnés de Geyser n'étaient pas assez précis. Cela faisait naître chez Delzant la crainte de rater un détail, d'interpréter un trait de la mauvaise façon. C'est pour cette raison que Geyser a commencé à fournir des crayonnés plus détaillés.

Pour encrer un dessin dont il n'était pas l'auteur, Delzant a commencé par les personnages principaux et les silhouettes les plus importantes de chaque case. Le trait de contour est essentiel, puisqu'il définit la silhouette du personnage et permet de la mettre en valeur dans la case. Encrer les détails des costumes et les arrière-plans vient ensuite, en utilisant des feutres et des plumes de tailles diverses. La méthode de Delzant est bien différente de celle de Geyser. Notamment, il ne laisse rien en crayonnés, mais encre tout. La profondeur est rendue par les variations d'épaisseur de trait, ce qui est plus proche étant plus épais.

Delzant a corrigé certains détails à l'aide de blanc correcteur, et a essayé de détourer les personnages afin d'éviter tout parasitage entre un trait appartenant à l'arrière-plan et un trait du premier plan. Bref, deux méthodes bien distinctes pour un seul but : la clarté et la lisibilité de l'image.

Ce n'est pas le tout d'avoir une bonne idée en tête. Il faut encore se donner les moyens de ses ambitions, en l'occurrence utiliser le matériel le mieux adapté au projet.

Les outils et le projet



Bleu, s'il vous plaît !
La première planche de ***Cuivremonde*** a été crayonnée au bleu, sans détails particuliers. C'est la seule planche dessinée vraiment à la manière habituelle de Geyser.

Le choix du papier a été essentiel. La première page a été dessinée et encrée sur la même feuille. Pour satisfaire les exigences de l'encreur, Geyser a donc proposé des crayonnés plus détaillés au crayon à papier à partir de la deuxième planche, la première contenant des crayonnés au bleu inactinique. Afin d'éviter tout ratage, Geyser a continué à dessiner sur son papier habituel, prévoyant de les reproduire en bleu sur des feuilles à part. Donc l'encrage a été réalisé sur une autre feuille, précisément sur un papier de bureau, épais mais lisse.

Choisir le papier

Quand il a été décidé que Geyser allait tout réaliser lui-même, il avait déjà tout crayonné au crayon à papier. Comme, en général, il assure l'encrage à partir d'un crayonné bleu, il a fait imprimer les pages 3 à 6 en bleu.

L'impression bleue a été fournie sur un papier d'imprimante, soit un papier lisse et assez léger, qui ne convient pas parfaitement à l'encrage (des coups de Criterium, de gomme et de feutre peuvent altérer la surface du papier). Geyser a donc collé ces feuilles sur du papier plus épais afin de le rigidifier. Le problème du grain du papier se pose encore, mais, au moins, la planche offre une plus grande résistance.

Les noirs

Sur un tel papier, avec peu de grain, les noirs ne sont pas toujours homogènes, ce qui, dans le cas d'une numérisation en niveaux de gris, peut causer des problèmes, et demande au moins des retouches par informatique. De même, l'encre glisse sur la surface. Le feutre devient alors le bon outil, puisqu'il peut déposer une ligne uniforme sur le papier. La surface d'un papier de bureau peut également ralentir le séchage de l'encre : prenez donc votre temps avant de gommer, afin d'éviter les salissures sur la planche.

Geyser encre les personnages au premier plan, les héros principaux, et les objets essentiels à la narration. Il cherche à donner plus de présence aux personnages, mais également à attirer l'œil sur les éléments essentiels de la case.

Plusieurs plans
À partir de la planche 3, Geyser utilise le trait bleu pour encrer les premiers plans. Puis, il prend un crayon à papier pour détailler et finaliser les arrière-plans. Les fonds sont laissés en blanc et seront traités à la couleur informatique.

Pour ce faire, il utilise des feutres à pointe conique, parmi lesquels le Mitsubishi UniPin Fine Line 0.1. Les feutres Mitsubishi présentent l'avantage d'avoir une pointe très dure, qui résiste aux importantes pressions de la main qui encre. D'autres feutres tout aussi recommandables, comme le ArtLine Drawing System 0.2, ou les Staedtler Pigment Lines (du 0.05 au 0.5), ont des pointes plus molles, donc plus fragiles. Attention à ne pas les écraser en appuyant trop fort.

Geyser se sert, par exemple, d'un Staedtler 0.05 pour l'intérieur des visages ou des mains, et dessine les vêtements et les décors avec des pointes 0.3 ou 0.5. Il utilise une pointe 0.8 pour les contours de cases, qui doivent être facilement apparentes. Il n'emploie pas de feutres épais. Pour obtenir des graisses de contour autour des personnages, il préfère repasser le trait plusieurs fois avec une pointe 0.5, ce qui lui permet de jouer sur les variations d'épaisseur.

Criterium

Après avoir encré les premiers plans, Geyser utilise un Criterium pour « cleaner » les arrière-plans (décors, véhicules, immeubles...). Il fait avec le Criterium la même chose que ce qu'il fait avec un feutre, mais il obtient de la sorte un trait gris, précis et fin, qui contraste avec le trait noir du feutre. Cela crée une profondeur, puisque les premiers plans se détachent d'autant plus facilement des éléments situés derrière. La numérisation en niveaux de gris faisant disparaître du fichier informatique l'essentiel des coups de crayon en bleu inactinique, il n'a pas besoin de gommer et gagne ainsi du temps.

Les détourages blancs

Autour des personnages ou des objets principaux, Geyser a parfois recours au détourage blanc, qui permet de faire passer un filet blanc autour des silhouettes pour les détacher du fond. Il utilise alors un Uni Ball Signo ou un Hybrid Gel Grip K118. Ces stylos à bille chargés d'encre blanche sont en général à taille unique et permettent des corrections en détail. De même, il se sert de ces stylos pour les petits éclats de lumière sur certaines matières, ou les mèches de cheveux dans les masses de chevelure. S'il veut tracer des contours blancs plus épais ou corriger une large surface, il emploie un Uni Posca, feutre correcteur plus épais à pointe conique. Tous ces stylos permettent des corrections faciles et leur encre supporte bien les coups de gomme ou de feutre noir.

Plus de détails
La deuxième planche a été dessinée au crayon à papier, avec beaucoup de détails. Il a encré cette planche directement sur les crayonnés. Pour les planches suivantes, il a fait des copies bleues de ses crayonnés, afin de revenir à une méthode qu'il connaît mieux.

Encrer, c'est aussi nettoyer le trait noir une fois que l'encre sèche. Geyser a, quant à lui, une technique toute personnelle...

Les planches encrées de *Cuivremonde*

La réalisation de ***Cuivremonde*** a amené l'équipe artistique à accumuler du matériel complémentaire : dessins sur feuilles volantes, originaux séparés des encrages, autant d'étapes qui montrent que la BD est souvent affaire de bric, de broc, et de bricolage.

Les enluminures

La première page de ***Cuivremonde*** présente une autre particularité : les enluminures qui entourent la planche sur les coins supérieur gauche et inférieur droit ont été dessinées à part. De son propre aveu, Geyser ne savait pas trop comment traiter cette partie. Il a donc dessiné ces enluminures à part, se permettant même plusieurs essais.

Comment encrer un élément de la planche quand celui-ci est dessiné sur une autre feuille ? Il est possible de reproduire sur la planche le dessin à l'aide d'un calque. Vous pouvez aussi utiliser une table lumineuse et redessiner l'élément séparé par transparence. Les outils modernes nous offrant de nouvelles possibilités, Geyser a numérisé les enluminures et les a intégrées à la planche avec le logiciel Photoshop. Il a ensuite fourni une version complète pour en faire imprimer un bleu sur papier, et il a encré l'ensemble d'un trait.

Conserver l'original

En revanche, avoir travaillé au crayon à papier a permis à Geyser, puisque l'encrage a été effectué sur une copie bleue, de conserver les crayonnés originaux. Dès lors, une comparaison s'impose entre la version crayonnée et la version encrée. Des corrections peuvent être effectuées au dernier moment, en fonction des informations disposées sur les crayonnés, et des intentions au moment du dessin. Il est toujours possible de changer des détails, et garder côte à côte les deux versions permet d'affiner encore davantage le résultat final.

En trois dimensions
La technique de Geyser consistant à mêler encre et crayon aide à matérialiser la profondeur de l'image.

Bientôt en couleurs !
Geyser commence par encrer les personnages et les éléments « en mouvement ».

Planche 1

La première planche de ***Cuivremonde*** a été dessinée au crayon bleu. Geyser, sur des crayonnés légers, a encré selon sa méthode habituelle : les premiers plans sont encrés, les deuxièmes plans sont traités en crayonnés poussés.

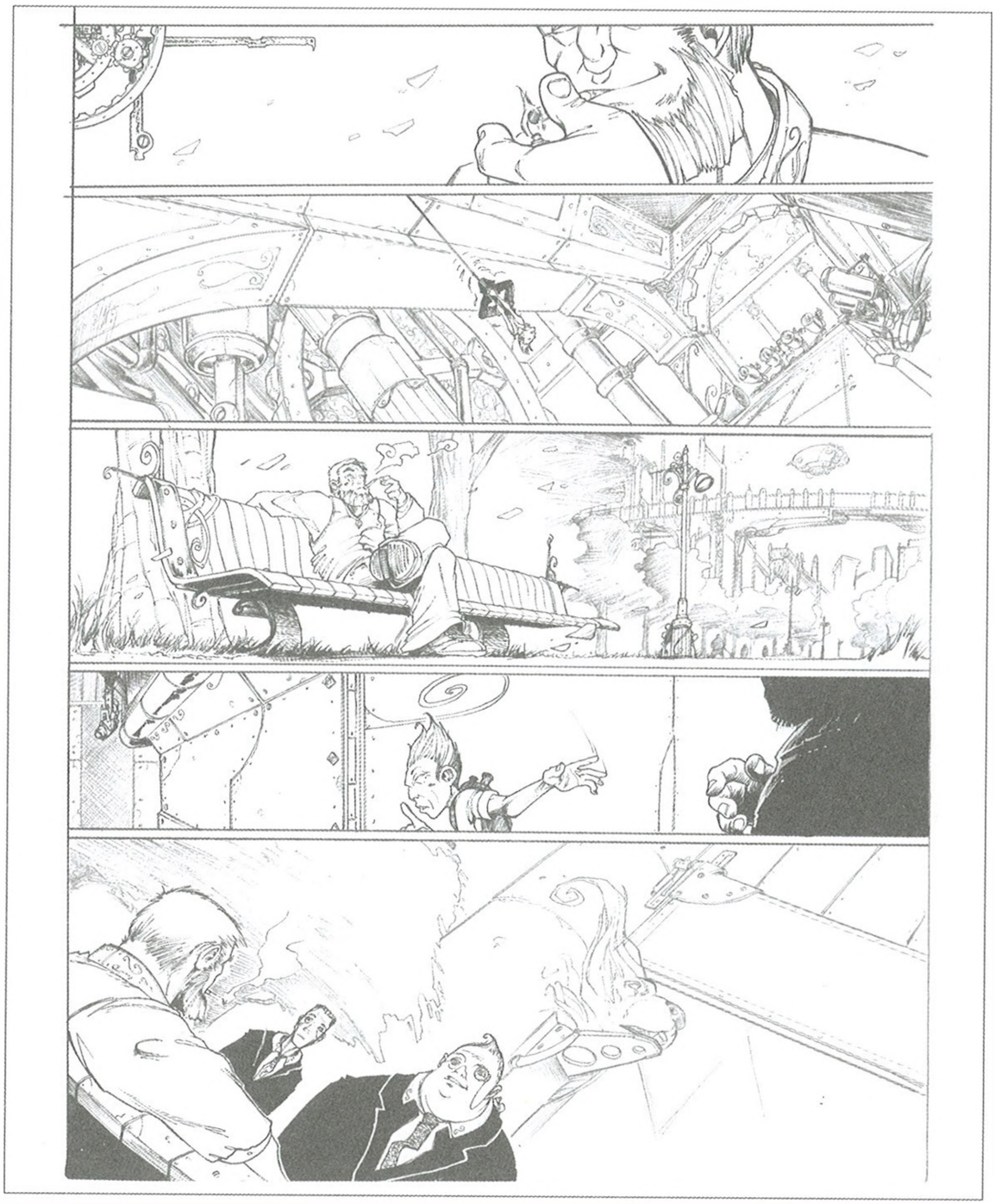


Planche 2

Cette deuxième planche de **Cuivremonde** a été dessinée au crayon à papier normal. Les détails sont davantage poussés. Le « *background* », c'est-à-dire les textures de fond d'image, n'apparaîtra qu'à l'étape de la couleur.

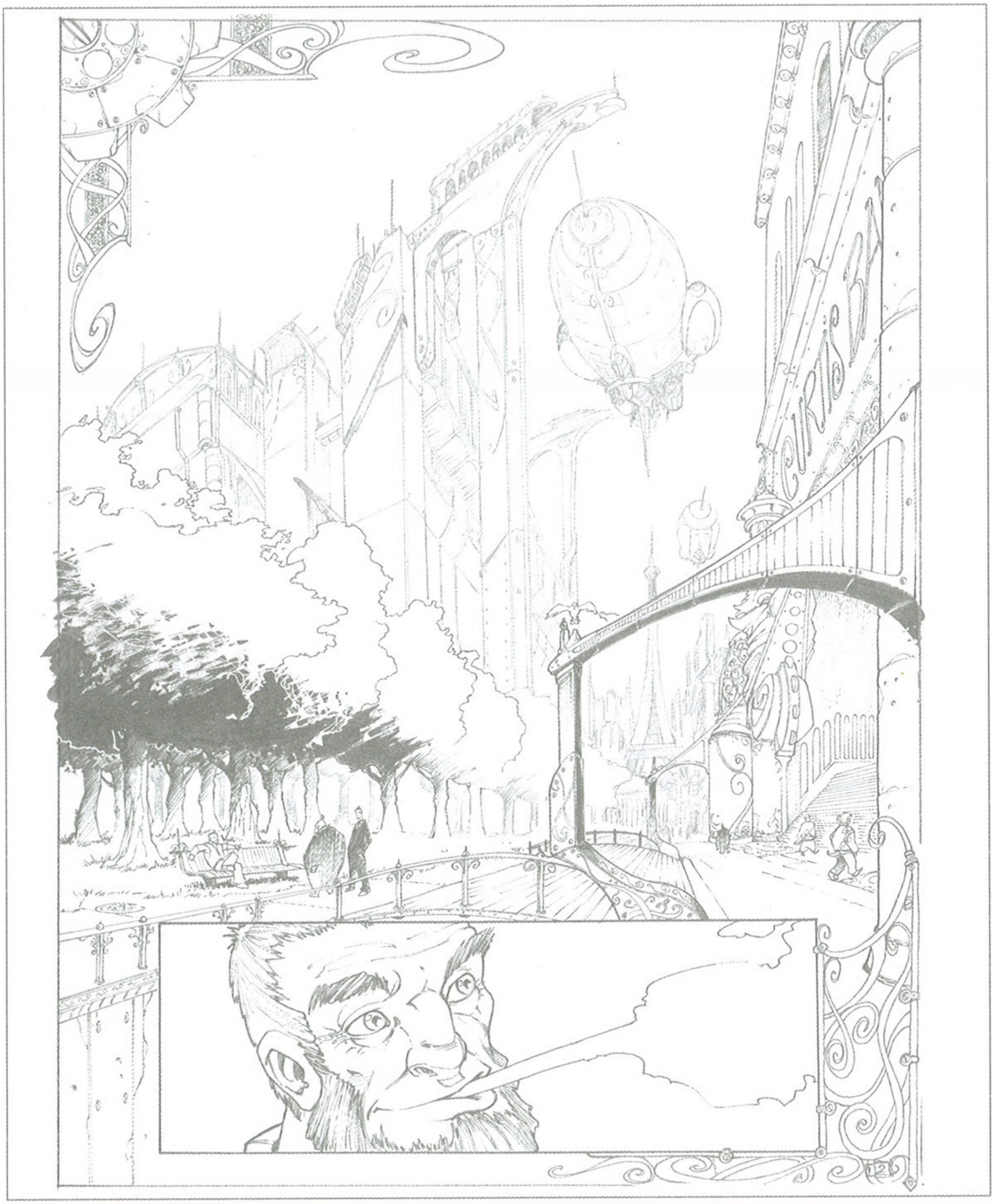


Planche 3

La narration de ***Cuivremonde*** s'articule autour de deux actions simultanées. Geyser traite les deux actions de la même manière (entre encre et crayon). La couleur permettra de distinguer les deux éclairages, et donc les deux scènes.

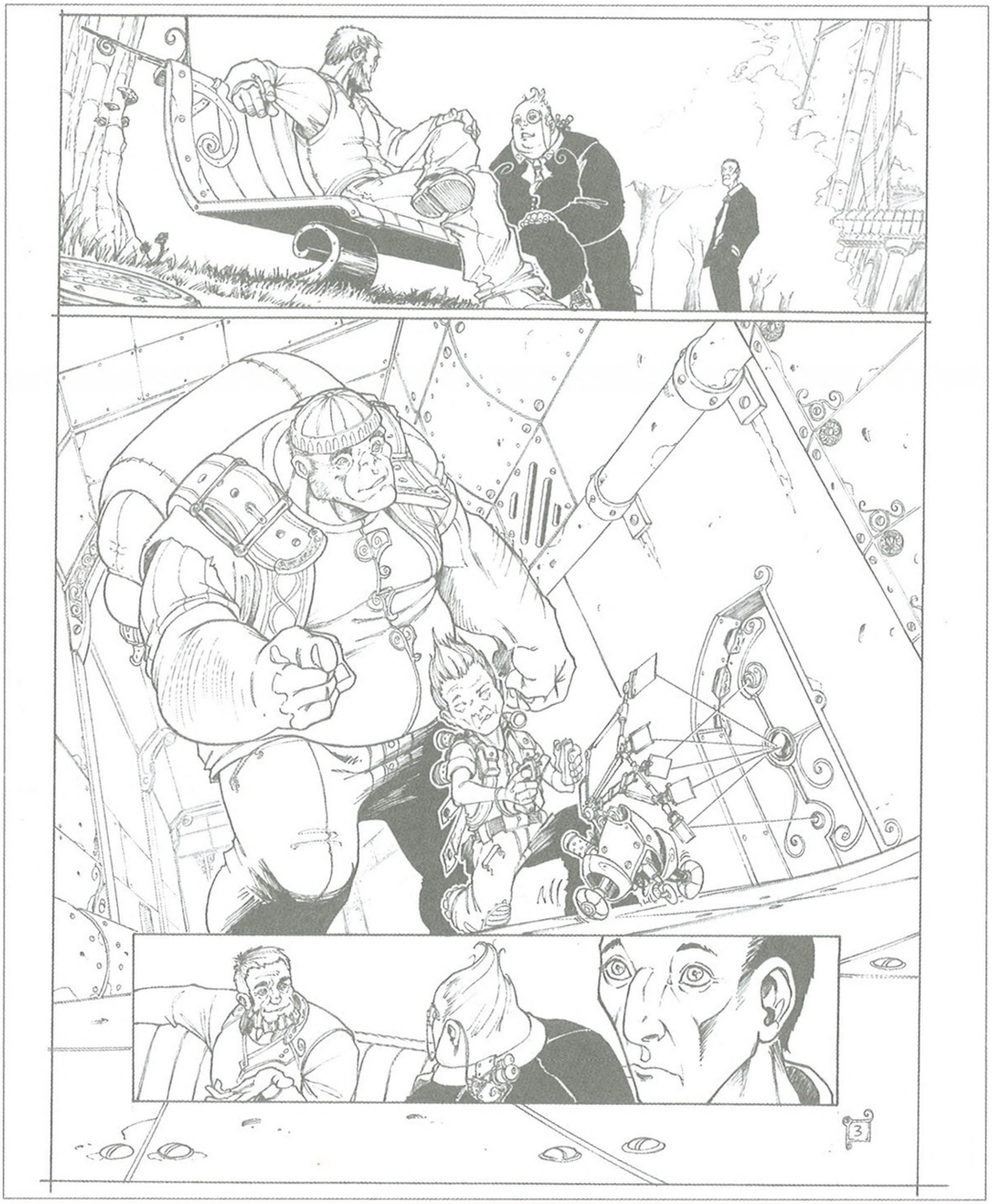


Planche 4

Notez les aplats noirs (sur le sac ou le pantalon du voleur) qui permettent de marquer la profondeur. De même, les effets spéciaux (par exemple, les bottes anti-gravité) sont traités à l'encre. L'ensemble sera numérisé en « niveaux de gris » afin de conserver l'effet de profondeur induit entre le trait noir de l'encre et le trait gris du crayon.

Planche 5

La technique de Geyser permet de mettre en valeur les éléments en mouvement : ils sont encrés. Il emprunte cette astuce aux dessins animés. Notons que, en case 2, il n'a pas graissé à outrance la main du personnage : la couleur à venir et l'absence de décor ne nécessitent pas de forcer sur cet effet.

Planche 6

On notera que, même s'il a prévu de réaliser le lettrage de ***Cuivremonde*** par informatique, Geyser a tout de même intégré une onomatopée dans son dessin. Il a encré les lettres de ce bruit pour l'assimiler à l'esthétique générale de la page.

Conclusion

Votre travail d'encrage est terminé. Il vous faut passer à de nouvelles planches, de nouvelles histoires, de nouveaux récits, et toujours vous remettre en question sur de nouveaux projets. Commencer quelque chose de nouveau, voilà la meilleure école.
Mais pour l'heure, si vous avez décidé de faire une BD en couleurs, les pages encrées que vous êtes en train de finir vont se diriger vers les ateliers du coloriste et du lettreur, pour être complétées et fournies à l'éditeur. Il reste encore du travail à faire !

Toujours retoucher

Vérifiez bien que le résultat est satisfaisant et professionnel. Passez en revue tous les détails. Assurez-vous que tout le crayonné a été gommé. Mais, également, que rien n'a été oublié. C'est tellement facile d'aller vite et de louper un œil, un bouton de chemise ou une paire de lunettes sur le nez d'un personnage. C'est bon, tout a été encré ? Les aplats noirs sont bien nets ? Les traits ne débordent pas trop ? Les interférences ne viennent pas parasiter la lecture des cases ? Alors si tout va bien, vous pouvez passer les planches au coloriste.

Savoir s'arrêter

Comme toute chose, il faut savoir s'arrêter. L'art de la retouche entraîne parfois les bédéastes et les illustrateurs dans de longues soirées consacrées à la vérification et la correction du moindre détail qui cloche : un trait qui dépasse un peu, un raccord entre deux lignes, une mèche de cheveux, un éclat dans les yeux...

Le danger à être ainsi perfectionniste est que l'on ne conclut jamais le travail. On cisèle les détails en négligeant la vue générale. N'oubliez pas que votre planche sera réduite, et que les détails qui vous choquent et vous froissent aujourd'hui seront réduits eux aussi, au point qu'ils seront invisibles. Le test de la photocopie est imparable : réduisez votre page et regardez comment elle sort. Vous comprendrez alors qu'il est inutile de vous acharner sur des détails que personne ne verra, et qu'il vaut mieux consacrer ces énergies aux planches suivantes.

Pour le coloriste

Le travail que vous venez d'accomplir est destiné à une publication. Assez souvent, vos pages seront mises en couleurs. Un coloriste (vous-même, peut-être) interviendra sur le fruit de votre labeur. C'est à lui plus qu'à quiconque que nous vous conseillons de montrer vos planches. Il aura le regard de celui qui y fait circuler lumières et couleurs. Sa réaction, de professionnel mais aussi d'amateur d'images, vous sera très utile pour apporter aux planches les dernières corrections.

Puis, après, laissez-le numériser les pages et commencer à les transformer. Et de votre côté, reprenez crayons et pinceaux et dessinez de nouvelles pages. De nouvelles aventures.

Glossaire

Ballon : voir Bulle.

Bandes (« quatre bandes » ou « trois bandes ») : subdivision de la planche de BD, et juxtaposition horizontale de cases. Traditionnellement, on définit la BD franco-belge comme « du quatre bandes », et les *comics* comme « du trois bandes ». Mais cette classification tend à disparaître, les planches franco-belges fonctionnant, depuis les années 1980, en trois bandes, et leur composition devenant de plus en plus variée.

Blanc intericonique : (voir Intercase).

Bulle (ou phylactère) : terme le plus fréquemment utilisé pour désigner l'emplacement, en général arrondi et blanc, dans lequel s'inscrivent les paroles, dialogues et pensées des personnages. Les bulles ont traditionnellement plusieurs formes, pour distinguer les paroles verbalisées et les paroles pensées seulement. Le terme s'est étendu aux voix off et aux récitatifs, rendant la nomenclature un peu floue. « Bulle » désigne à la fois le contenant et le contenu. « Ballon » concerne plus fréquemment le contenu, et « phylactère » est le mot savant qui recouvre la même réalité.

Caption : (voir Récitatif).

Cartouche : forme rectangulaire de « bulle » accueillant soit des commentaires et des didascalies (voir Récitatif), soit une voix off. Outre la forme, se distingue aussi parfois par la couleur.

Case : unité de base de la bande dessinée, souvent rectangulaire, dont la succession définit les séquences et donc, par là même, la narration.

Colorisation : étape qui consiste en la mise en couleurs des planches noir et blanc, en vue de la publication. Le terme « colorisation » est souvent utilisé pour désigner les méthodes modernes et l'utilisation de logiciels comme Photoshop, alors que « mise en couleurs » est plutôt consacré aux méthodes traditionnelles (gouache, acrylique...).

Comics : terme générique anglais désignant l'art séquentiel. Par exemple, la BD française est appelée *french comics*. Par extension, désigne également les artistes et les œuvres qui s'inspirent de la production américaine. Le terme est passé dans la langue française, mais, étonnamment, il a conservé son « s » final, même s'il est souvent employé au singulier. On dit, par exemple : « *Superman*, c'est du *comics* de super-héros ».

Comic strip : terme américain désignant à l'origine les bandes dessinées publiées dans les journaux. Le mot *comic* se rattache aux origines de la bande dessinée américaine, au départ orientée vers l'humour (d'où le terme de *funnies*, une autre de ses désignations originelles). Le mot *strip* désigne la forme de bande que prend la succession de quelques cases constituant un épisode.

Crayonné : étape du dessin après le storyboard, quand l'artiste finalise la planche, avant de passer à l'encrage.

Décompression : traduction littérale d'un mot américain qui désigne une nouvelle écriture développée à la fin des années 1990, par Warren Ellis, sur *StormWatch* et *Authority*, où il a développé un nouveau rythme pour raconter des histoires. Les planches y sont constituées de deux ou trois grandes cases, les dialogues réduits à leur plus simple expression, les scènes d'action traitées sans onomatopées. En revanche, les scènes intimistes et les séquences d'exposition sont découpées en plusieurs cases, ce qui permet d'insister sur les travellings ou de rendre des effets de ralenti. Beaucoup de ces techniques sont empruntées aux *mangas*. L'influence des *mangas* dans la décompression se fait sentir chez Jean-David Morvan (*Mecha*) ou Enki Bilal (*Rendez-vous à Paris*). La raison invoquée est la volonté de mettre le dessin en valeur. Mais cela se fait souvent au détriment de l'aspect textuel du récit.

Encrage : étape du dessin qui consiste à passer à l'encre la page crayonnée, avant la colorisation. L'encrage n'est plus de nos jours une étape obligatoire, de nombreux auteurs utilisant, grâce aux techniques de scan de plus en plus performantes, une version très contrastée de leurs crayonnés pour la mise en couleurs...

Franco-belge : désignation de la production francophone, généralisée à partir des grands courants principaux, représentés par les sommaires des journaux *Tintin* et *Spirou*. Aujourd'hui, ce terme désigne globalement l'entière production *mainstream* de langue française, si ce n'est quelques productions marginales.

Gag (« Un gag par page ») : récit d'humour en une bande ou une page, avec une chute amusante à la dernière case. Les albums contenant 46 gags en une page (sur le modèle de *Gaston Lagaffe* ou *Boule & Bill*) sont une spécificité franco-belge.

Idéogramme : signe auxiliaire qui accompagne la narration et s'intègre au dessin. Troisième registre linguistique, en plus du texte et de l'image.

Inactinique : se dit de couleurs qui sont sans effet sur certaines émulsions utilisées en photogravure (le bleu des documents d'exécution n'apparaît pas sur les films de noir), ainsi que des éclairages de labo qui n'impressionnent pas les surfaces sensibles. S'applique à certains crayons utilisés durant l'étape de composition des cases ou de crayonné poussé.

Intercase (ou blanc intericonique) : espace séparant les cases, et impliquant un hiatus temporel, des instants passés sous silence, un non-dit. La succession des cases et des intercases définit l'art séquentiel qu'est la BD. À noter que, parfois, l'intercase n'est constitué que d'un seul trait séparant deux images. Dans ce cas, il n'y a plus d'espace blanc : le terme « intercase » est donc préférable à celui de « blanc intericonique ».

Lettrage : étape consistant à placer sur la planche les bulles, récitatifs et onomatopées, ainsi que leur contenu. Le lettrage intervient après le dessin, mais avant la couleur. Le lettrage traditionnel peut s'effectuer avant (directement sur l'original) ou après (par collage) l'encrage. Le lettrage informatique intervient sur la page terminée, si le lettreur utilise Photoshop. Il s'agit alors de la dernière étape. S'il utilise X-Press, un logiciel de montage, il se sert de la page crayonnée comme d'un canevas, afin de placer les bulles et les onomatopées. Ensuite, il lui suffit de remplacer le fichier du crayonné par un fichier de page terminée, pour obtenir la séquence lettrée et définitive.

Manga : BD de provenance japonaise, souvent publiée en noir et blanc. Par extension, désigne également les artistes et les œuvres qui s'inspirent de la production japonaise.

Maquette : en typographie, composition type avec structure et mise en page spécifique, utilisée comme base pour les mise en page. Il s'agit de l'art de préparer et de mettre en valeur un ensemble de textes et d'illustrations dans une page de livre ou de magazine.

Onomatopée : mot traduisant un son. L'onomatopée fait partie de l'identité graphique de la planche.

Phylactère : voir Bulle.

Pleine page (ou splash-page) : dessin unique occupant toute la planche. Le terme « splash page » est un américanisme, assez usité en France, d'ailleurs.

Plot : première étape dans la rédaction d'un BD américaine, l'intrigue. Un *plot* n'est pas détaillé, c'est en général un texte court qui résume l'action de l'épisode.

Récitatif : bulle sans queue, non rattachée à un personnage. Il s'agit souvent de la voix du narrateur omniscient, mais parfois aussi de la voix off du personnage principal, parlant à la première personne du singulier, comme dans les romans noirs. D'ordinaire, les récitatifs sont rectangulaires, disposés en haut à gauche de la case, et d'une couleur différente.

Script : dans le jargon des *comics*, version élaborée du *plot*, avec la description des cases et la présence des dialogues, fournie au dessinateur.

Séquence : ensemble de cases ou de pages articulé autour d'une unité d'action. Une séquence commence et finit avec l'arrivée ou le départ des protagonistes, la rupture narrative annonçant la séquence suivante.

Splash-page : (voir Pleine page).

Storyboard : étape de la création d'une bande dessinée qui consiste à poser, en quelques traits, la disposition de la page, le montage des cases, les silhouettes, les ombres, et l'emplacement des bulles. Assez souvent, le storyboard est réalisé dans un format plus petit que la planche, voire plus petit que la page publiée.

Sub-plot : terme américain désignant les sous-intrigues, ou intrigues secondaires, qui n'auront des conséquences que plus tard. Par exemple, la silhouette noire d'un personnage derrière l'arbre, qui s'avèrera, dans un épisode suivant, celle du méchant qu'on croyait mort, de retour.

Trait de mouvement : tracé qui accompagne les mouvements des personnages ou des véhicules, décrivant leur parcours dans la case. La forme et la qualité du trait (hésitant, tremblant...) donnent une indication du mouvement.

Trait de vitesse : tracé qui accompagne les mouvements des personnages ou des véhicules, et dont le nombre indique la vitesse ; plus ils sont nombreux, plus l'objet se déplace rapidement.

Voix off : technique narrative, très usitée dans les films noirs, visant à faire entendre (ou lire) les pensées intimes d'un personnage. En BD, la voix off se matérialise dans de petits récitatifs rectangulaires, qui se distinguent par leur couleur.

Bibliographie

Théorie générale et analyse

Autour de la bande dessinée

Baron-Carvais Annie, *La Bande dessinée*, coll. « Que-sais-je ? » 2212, PUF, Paris, 1re éd. 1985, rééd. 2007.

Benayoun Robert, *Vroom Tchac Zowie : le ballon dans la bande dessinée*, Balland, Paris, 1976.

Blanchard Gérard, *La Bande dessinée*, Marabout Université, Gérard & Co., Verviers, 1969.

Blancou Daniel, *Manga, origines, codes et influences*, L'Iconograf/CRDP d'Alsace, 2006.

Bonifay P., Peirani-Vignes V. et Béhé J., *Le Scénario de bande dessinée*, L'Iconograf/CRDP d'Alsace, 2005.

Couperie, Destefanis, François, Horn, Moliterni, Gassiot-Talabot, *Bande dessinée et figuration narrative*, musée des Arts décoratifs/Palais du Louvre, SERG, Paris, 1967.

David Peter, *Writing for comics with Peter David*, Impact, Cincinnati, Ohio, 2006.

Eisner Will, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985.

Eisner Will, *Graphic Storytelling & Visual Narrative*, Poorhouse Press, 1996.

Fauche, Tessier, Jansem et Bercovici, *Le Secret d'une bulle en plus*, Une bulle en plus, 2005.

Fresnault-Deruelle Pierre, *La Chambre à bulles*, 10/18, UGE, Paris, 1977.

Fresnault-Deruelle Pierre, *La BD, essai d'analyse sémiotique*, Hachette-Littérature, Paris, 1972.

Fresnault-Deruelle Pierre, *Dessins et bulles*, Bordas, Paris, 1972.

Fresnault-Deruelle Pierre, *Discours et récit par la bande*, Hachette, Paris, 1977.

Groensteen Thierry, *La Bande dessinée depuis 1975*, coll. « Le monde de... », MA Éditions, Paris, 1985.

Jennequin Jean-Paul, *Histoire du comic-book t. I : des origines à 1954*, Vertige Graphic, Paris, 2002.

Lacassin Francis, *Pour un 9e art*, 10/18, UGE, Paris, 1971.

McCloud Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, 2007.

McCloud Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Vertige Graphic, 2002.

McCloud Scott, *Faire de la bande dessinée*, Delcourt, 2007.

Meynet Félix, *À l'ombre du Roc d'Enfer*, entretiens avec Pascal Roman, Horizon BD, 2001.

Michel Pierre, *La Bande dessinée*, coll. « Idéologie et société », Larousse, 1976.

Peeters Benoît, *Case, planche, récit (comment lire une bande dessinée)*, Casterman, Paris, 1991.

Peeters Benoît, *La Bande dessinée*, coll. « Dominos », Flammarion, Paris, 1993.

Pomier Frédéric, *Comment lire la bande dessinée ?*, Klincksieck, Paris, 2005.

Quillien Christophe, *Fête de la BD, faites de la BD !*, SNE - Fête de la BD, 2006.

Sadoul Jacques, *93 ans de BD*, J'ai Lu, Paris, 1989.

Steranko James, *The Steranko History of Comics*, Supergraphics, vol. I, 1970, vol. II, 1972.

Tillon Fabien, *Culture manga*, Nouveau Monde Éditions, 2006.

Pédagogie et exercices

Bouchard Gilbert, *La Bande dessinée c'est facile*, Glénat/CRDP Académie de Grenoble, 2006.

Collectif, *Apprendre à dessiner les super-héros, les bases de la technique*, vol. I, Delcourt, coll. « Contrebande », 2006.

Collectif, *Apprendre à dessiner les super-héros, narration et techniques avancées*, vol. II, Delcourt, coll. « Contrebande », 2007.

Duc, *L'Art de la BD, t. I : du scénario à la réalisation*, Glénat, 1982.

Duc, *L'Art de la BD, t. II : la technique du dessin*, Glénat, 1re éd. 1983, rééd. 1990.

Lee Stan et Buscema John, *How to Draw Comics the Marvel Way*, Simon & Shuster, 1978.

Pouzargues Franck, *La BD de case en classe : « L'Ainé des soupetard »*, CNDP/Dargaud, 2000.

Pouzargues Franck, *La BD de case en classe : « Les contes de Grimm »*, CNDP/SCÉREM, 2002.

Toriyama Akira, *L'Apprenti mangaka*, Glénat, 1997.

Image

Debray Régis, *Vie et mort de l'image : une histoire du regard en Occident*, coll. « Folio essais » 261, Gallimard, Paris, 1995.

Deleuze Gilles, *L'Image-mouvement et l'Image-temps*, Éditions de Minuit, Paris, 1983.

Kandinsky Wassily, *Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier*, coll. « Folio essais » 72, Gallimard, Paris, 1988.

Presse critique

Bouyer Sylvain, « Du visuel au sonore », in *Les Cahiers de la BD*, n° 61, janvier-février 1985.

Bouyer Sylvain, « Il n'y a pas de spécificité au numéro que vous avez demandé », in *Les Cahiers de la BD*, n° 72, novembre-décembre 1986.

Chavanne Renaud, « Un compositeur nommé Jacobs : Edgar P. Jacobs et le secret de l'explosion », *Bananas*, n° 1, printemps 2006.

Darras Christophe, « Jerry Ordway, fidèle aux années 1940 », in *Scarce*, n° 24, été 1990.

Darras Christophe, « Jerry Ordway, suite et fin d'un parcours hors pair », in *Scarce*, n° 25, automne 1990.

Fickinger Franck, « Klaus Janson part 1 » in *Scarce*, n° 20, été 1989.

Fickinger Franck, « Klaus Janson part 2 » in *Scarce*, n° 21, automne 1989.

Fickinger Franck, « Terry Austin : le héros fatigué » in *Scarce*, n° 23, printemps 1990.

Groensteen Thierry, « L'introuvable spécificité », in *Les Cahiers de la BD*, n° 70, juillet-août 1986.

Groensteen Thierry, « Le vertige infini », in *Les Cahiers de la BD*, n° 73, janvier-février 1987.

Groensteen Thierry, « *Watchmen* ou les Gardiens », in *Les Cahiers de la BD*, n° 79, janvier 1988.

Groensteen Thierry, « Inventaire des singularités », in *Cinémaction*, HS « Cinéma et BD », été 1990.

Janson Klaus, interview in *Scarce*, n° 34, hiver 1992.

Lainé Jean-Marc et Marie Yvan, « Dossier Encreurs : les styles », in *Scarce*, n° 19, printemps 1989.

Menu Jean-Christophe, « L'art de tous les paradoxes », in *LABO*, Futuropolis, 1990.

Palmer Tom, interview in *Scarce*, n° 37, automne 1993.

Renoux Jean-Philippe, « Howard Chaykin : Black Kiss », in *Scarce*, n° 24, été 1990.

Roque Georges, « Voir la peinture par la bande », in *Les Cahiers de la BD*, n° 70, juillet-août 1986.

Schwartz Barthélemy, « Une période de nuit : l'idéologie bédé », in *LABO*, Futuropolis, 1990.

Simonson Walt, interview in *Scarce*, n° 39, printemps 1994.

Sinnott Joe, interview in *Scarce*, n° 46, hiver 1995.

Sites Internet

Actua BD : http://www.actuabd.com/

Alain Henriet : http://www.alainhenriet.com/

Auracan : http://www.auracan.com

Au gré des Bulles : http://www.augredesbulles.net/forum

BD Central : http://www.bdcentral.com

BD Net : http://www.bdnet.com/

Bullimique : http://cyrollegt.free.fr/index.php

Café salé : http://www.cfsl.net/forum/

Coin BD : http://www.coinbd.com/

Concept Art : http://conceptart.org

La maison des auteurs de BD : http://www.mdabd.com/

1001 BD : http://www.1001bd.com

Oniric City (Christophe Malgrain) :
http://www.forumpimpf.net/index.php?f=51

La planque des coloristes :
http://lamprod.free.fr/forum/phpBB2/

Sceneario.com : http://www.sceneario.com/index.php

Superpouvoir : http://www.superpouvoir.com/

Tessa (Stéphane Louis) :
http://slouiss.club.fr/index.html/tessa/tessa.html

Une bulle en plus :
http://www.unebulleenplus.fr/index.php

Œuvres

Albums

(dont des extraits sont publiés et commentés dans l'ouvrage)

Arleston Christophe et Tarquin Didier, *Lanfeust de Troy*, 8 volumes, Soleil, 1994-2000.

Bajram Denis, *Universal War One*, 6 volumes, Soleil, 2000-2006.

Baloo et Henriet Alain, *John Doe*, 3 volumes, Delcourt, 2000-2002.

Blondel Julien et Rouvin Anne, *AKAdemy*, 3 volumes, Delcourt, 2007-2008.

Brunschwig Luc et **Servain Stéphane**, *L'Esprit de Warren*, 4 volumes, Delcourt, 1996-2005.

Callède Joël et **Henriet Alain**, *Damoclès*, 1 volume, Dupuis « Repérages », 2007.

Cano Jean-Luc, Peru Olivier et **Peru Stéphane**, *Zak Blackhole*, 1 volume, Soleil, 2004.

Dorison Xavier et **Bec Christophe**, *Sanctuaire*, 3 volumes, Les Humanoïdes Associés, 2002-2004.

Félix Jérôme et **Mallié Vincent**, *L'Arche*, 3 volumes, Soleil, 2003-2005.

Geerts André et **Mauricet**, *Mademoiselle Louise*, 3 volumes, Dupuis, 2007

Gennaux Serge, *L'Homme aux phylactères*, Dargaud, 1987.

Hergé, *Le Crabe aux pinces d'or*, Casterman, 1re éd. 1941, 2007.

Hergé, *Tintin au Tibet*, Casterman, 1re éd. 1960, 2007.

Lainé Jean-Marc et **Geyser**, *Omnopolis*, 2 volumes, coll. « Angle Fantasy », Bamboo, 2006-2007.

Lamquet Chris, *Alvin Norge*, 5 volumes, Le Lombard, 2001-2005.

Lamquet Chris, *Io Memories*, Kana, 2007.

Lauffray Mathieu et **Dorison Xavier**, *Prophet*, tome I, Les Humanoïdes Associés, 2000.

Lauffray Mathieu, *Prophet*, tomes II et III, Les Humanoïdes Associés, 2003 et 2005.

Letendre Serge et **Loisel Régis**, *La Quête de l'oiseau du temps*, 5 volumes, Dargaud, 1983-1987

Letendre Serge et **Servain Stéphane**, *L'Histoire de Siloé*, 2 volumes, Delcourt, 2000-2003.

Madden Matt, *99 exercices de style*, L'association/Oubapo, 2006.

Mitric Nicolas et **Louis**, *Tessa : agent intergalactique*, 4 volumes, Soleil, 2004-2007.

Peru Olivier et **Peru Stéphane**, *Shaman*, 3 volumes, Soleil, 2003-2005.

Peru Olivier et **Peru Stéphane**, *Guerres parallèles*, 1 volume, Soleil, 2007.

Richez Hervé et **Dzialowski Jean-Jacques**, *Groom Lake*, 2 volumes, coll. « Grand Angle », Bamboo, 2006-2007.

Robbins Frank, *Johnny Hazard*, Humanoïdes Associés, 1983.

Robbins Frank, *Johnny Hazard : Ciel d'enfer*, Gilou, 1984 ; *Johnny Hazard : Objectif danger*, Gilou, 1986 ; *Johnny Hazard : Jeux mortels*, Gilou, 1986.

Sulpice Olivier et **Jenfèvre Henri**, *Les Gendarmes*, 8 volumes, Bamboo, 1998-2006.

Périodiques

Dumas Patrick, *Cauchemar*, Circus « Spécial hiver », 1989.

Lainé Jean-Marc et **Dumas Patrick**, *Le Cavalier maure*, Pif-Gadget, Pif-Gadget Éditions, 2005-2007.

Lainé Jean-Marc, *Rouge & Blanc*, Fantask n° 5, 2002.

Lainé Jean-Marc et **Dzialowski Jean-Jacques**, *Ozark*, Fantask n° 1 et n° 2 et Mustang n° 304, Semic, 2001-2002.

Lainé Jean-Marc et **Fejzula Toni**, *Spiro Anaconda*, Spécial Zembla, Semic, 2000-2001.

Lainé Jean-Marc et **Forton Gérald**, *Galton & Trumbo*, Mustang n° 312-313, Semic, 2003.

Lainé Jean-Marc et **Merati Luigi**, *Dolores*, Spécial Rodéo, Semic, 2000-2003.

Lainé Jean-Marc et **Roux Stéphane**, *Sibilla*, Strangers n° 4, Semic, 2004.

Lofficier Jean-Marc et **Dzialowski Jean-Jacques**, *Homicron*, « Collection LUG », Semic, 2002.

Nikolavitch Alex et **Lainé Jean-Marc**, *Gun Club*, Spécial Rodéo, n° 166, Semic, 2000.

Qu'ils aient envoyé des fichiers, répondu aux questions, donné leur accord, ou simplement soutenu le projet par leur enthousiasme et leurs encouragements, tous ont participé à sa réalisation et ont permis qu'il soit mené à bien. Qu'ils en soient chaleureusement remerciés ici.

Remerciements et biographies

Eduardo Alpuente : encreur espagnol, il s'est fait remarquer en travaillant en tandem avec le dessinateur Oscar Jimenez, sur des séries *comics* telles que *Flash*, *JLA*, *JLX*, *StormWatch* ou *Wolverine : Black Rio*. Issu de l'écurie Disney, Eduardo Alpuente se consacre désormais à son activité d'agent, travaillant à la fois pour les marchés américain et européen.

Denis Bajram : passionné de dessin depuis l'enfance, il suit la formation des Beaux-Arts de Caen puis des Arts déco de Paris, publie ses premières BD dans les fanzines *Scarce* et *Le Goinfre*, avant de se consacrer à l'illustration chez Hachette. Il dessine le diptyque *Cryozone* sur scénario de Thierry Cailleteau, avant de créer *Universal War I* chez Soleil, qu'il réalise seul. Il écrit également *Mémoires mortes*, aux Humanoïdes Associés. Avec sa compagne Valérie Mangin, il est à l'origine de nombreux projets, dont *Le Fléau des Dieux* (dessiné par Aleksa Gajic) et la collection « Quadrant Solaire », label SF de Soleil.

Bruno Bellamy : végétarien ardent défenseur des droits des artistes, il est également passionné d'informatique, toujours à l'affût des derniers matériels de pointe. Au milieu de toutes ces facettes se cache un dessinateur qui a fait une grande carrière dans la presse de jeu de rôle et la presse informatique. Ses « bellaminettes » sont aussi célèbres que ses pingouins. Connu également pour la série *Sylfeline* réalisée à quatre mains avec Marc Bati, il a fait son come-back dans la BD franco-belge en sortant, en 2007, le premier tome de *Showergate* chez Delcourt. Dans la foulée a été publié son *Sketchbook*, dans la collection « Comix Buro » d'Attakus.

Patrick Dumas : dessinateur de *Patrick Maudick* et de *Maître Berger*, chez Glénat, dans les années 1980, Patrick Dumas s'est consacré aux jeux vidéo pendant une bonne décennie avant de revenir à la BD au tournant du millénaire. Il a notamment réalisé *L'Œil de Shiva*, chez Semic, puis deux albums des aventures d'*Allan McBride*, chez JYB. Parallèlement, il dessine *Le Cavalier maure* en feuilleton dans *Pif-Gadget*. Il travaille actuellement sur une troisième aventure d'*Allan McBride*, ainsi que sur deux projets : un récit horrifique et un conte.

Jean-Jacques Dzialowski : influencé par les *comics* depuis son plus jeune âge, Jean-Jacques Dzialowski a fait ses débuts professionnels chez Semic, en réalisant des couvertures mettant en scène Blek ou Zembla, puis des aventures d'*Ozark*, *Zembla* ou *Homicron*. Aux États-Unis, il a dessiné *Nighthunter*, *Thunderbolts*, *Batman*, ou plus récemment *Whisper*, et participe à de nombreuses anthologies consacrées aux pirates, aux ninjas, ou aux personnages de Lovecraft. En France, il dessine le thriller *Groom Lake*, dans la collection « Grand Angle » de Bamboo.

Luca Erbetta : jeune dessinateur italien formé à l'école du noir et blanc, il a créé, avec le scénariste Luca Blengino, la série western *1881*, publiée chez Semic. Après ce coup d'essai transformé en coup de maître, il dessine *WATCH* dans la collection « Impact » de Delcourt, et participe au scénario de *Flamingo*, écrit par son compère Blengino pour la même collection. Ensemble, ils préparent une aventure en quatre épisodes de *Sam & Twitch*, les deux flics de l'univers de *Spawn*, héros de *comics*.

Gérald Forton : dessinateur issu de la presse magazine des années 1960 et 1970, Gérald Forton a travaillé à *Pif-Gadget*, où il animait le western *Teddy Ted*, ainsi qu'à *Télé-Junior*, où il a dessiné des adaptations des *Mystères de l'Ouest* ou *Galactica*, mais aussi des aventures inédites de Spider-Man, Hulk, Captain America, Thor, Sub-Mariner ou les Quatre Fantastiques. Émigré aux États-Unis dans les années 1980, il a travaillé chez de nombreux éditeurs (First, DC...). Il a réalisé des épisodes d'*Arak* écrits par Jean-Marc Lofficier, unique

exemple de *comics* produits par une équipe artistique française. Gérald travaille depuis lors à des storyboards pour le cinéma et la télévision. Il est revenu à la BD franco-belge dans les années 2000, en dessinant ***Galton & Trumbo*** chez Semic, et la série de polars ***Borsalino*** chez Loup. Il travaille sur différents projets franco-belges, tout en continuant le storyboard et la peinture à l'huile.

Geyser : jeune dessinateur venu d'Angers, il se lance, dès la sortie de l'école de dessin, dans l'aventure d'***Omnopolis***, trilogie de science-fiction chez Bamboo/« Grand Angle ». Il travaille actuellement sur le troisième volet, tout en préparant de nouveaux projets chez Soleil. Parallèlement, il fait de l'illustration et du design 2D pour les jeux vidéo et la publicité. Non content d'ouvrir ses archives pour cet ouvrage, il se livre à l'exercice de la réalisation en direct, pour l'histoire courte de la dernière partie.

Alain Henriet : né en Belgique en 1973, Alain Henriet, lecteur de BD de longue date, suit les cours de Philippe Foerster et Gérard Goffaux, puis commence à publier des histoires courtes dans l'hebdomadaire ***Spirou*** dès 1996. Il publie ***Le Portail*** chez le Téméraire, puis quelques pages et couvertures chez Semic, avant de dessiner la trilogie ***John Doe*** chez Delcourt, sur scénario de Baloo. Toujours chez Delcourt, il lance la série ***Golden Cup***, écrite par Pecqueur. Il participe également à différents projets, dont ***Pandora Box***, écrit par Alcante, et ***Légendes Urbaines***, écrit par Corbeyran, chez Dargaud.

Serge LaPointe : encreur québécois et jeune papa, il travaille en tandem avec d'autres artistes au sein du studio 3265. C'est ainsi qu'il encre Yanick Paquette sur des séries telles que ***Terra Obscura*** ou ***Ultimate X-Men***, ou Clément Sauvé sur ***Pantheon City***. Il s'essaie également au lettrage, puisque c'est lui qui a travaillé sur ***Black Bank***, écrit par Nicolas Tackian et dessiné par Clément Sauvé, aux éditions Soleil.

Mathieu Lauffray : ancien élève des Arts déco de la rue d'Ulm, Mathieu Lauffray a commencé comme illustrateur chez Hachette, avant de signer le premier tome du ***Serment de l'Ambre*** chez Delcourt. Rapidement, il devient illustrateur des couvertures des *comics* ***Star Wars*** chez Dark Horse, et travaille sur la préproduction de projets cinématographiques, dont ***Le Pacte des loups***. Tout en continuant ces activités, il crée en 2000 la série ***Prophet*** chez les Humanoïdes Associés, signe ***Proto***, recueil de designs chez Soleil, et participe à de nombreux collectifs, dont ***Paroles de Poilus***. Il lance en 2007 ***Long John Silver***, série de pirates, chez Dargaud, sur scénario de Xavier Dorison.

Louis : illustrateur de presse, notamment pour ***Comic Box***, ***Bugs Bunny Jeux*** ou ***Dixième Planète***. Louis a réalisé ses premières pages de BD pour les éditions Semic. Il a travaillé avec Jean-Marc Lofficier sur des histoires de super-héros, dont ***Phénix***, avant de créer la série ***Tessa : agent intergalactique***, sur scénario de Mitric, aux éditions Soleil, dont quatre volumes ont déjà été publiés. Depuis, il a réalisé le premier volume de ***42 : Agents intergalactiques***, dont il a assuré scénario et dessin. Il travaille sur le cinquième ***Tessa***, sur le deuxième ***42*** et sur un *one-shot* de la série ***Kookaburra Universe***.

Vincent Mallié : partenaire de Joël Parnotte sur le polar ***Hong Kong Triad*** et sur le thriller de science-fiction ***Les Aquanautes*** (deux séries disponibles chez Soleil), Vincent Mallié mène depuis ***L'Arche***, écrit par Jérôme Félix, une carrière solo où son dessin expressif et plein de sentiments s'exprime pleinement. Il dessine actuellement la série ***Le Grand mort***, sur scénario de Régis Loisel et Jean-Blaise Djian, aux éditions Vents d'Ouest.

Alex Nikolavitch : scénariste et traducteur, Alex Nikolavitch a écrit de nombreuses histoires courtes pour Semic, avant de passer au format album avec ***Central Zero***, chez Soleil. Il a rédigé la première aventure française de ***Spawn*** (« ***Simonie*** »). ***La Dernière cigarette***, publié chez La Cafetière, lui a permis d'explorer le thriller historique. Il travaille actuellement sur ***Tengu-Do*** et ***L'Escouade des Ombres***, deux séries *mangas* dans la collection « Shogun » des Humanoïdes Associés.

Stéphane Peru : travaillant en tandem avec Olivier son frère, Stéphane Peru, après quelques expériences dans l'animation et la publicité sur Montpellier, a commencé à travailler avec les éditions Semic. Il y mettait en couleurs des couvertures de *pockets* (***Rodéo***, ***Kiwi***, ***Mustang***...), puis des planches de *comics* (***Strangers***, ***Gladiateur de bronze***...) et d'albums (***Brigade temporelle***, ***King Kabur***...). Dans le même temps, à quatre mains, les deux frères réalisèrent quelques histoires courtes toujours pour Semic, avant de s'embarquer dans l'aventure franco-belge : ***Shaman*** (trois volumes), ***Zak Blackhole*** (un volume) et ***Guerres parallèles*** (un premier volume en 2007), tous disponibles chez Soleil. Stéphane Peru, de son côté, a travaillé comme coloriste pour Delcourt (***La Loi des 12 tables***) avant d'entamer une carrière fructueuse chez Marvel, où il mettait en couleurs ***Quasar***, ***Ultimate X-Men***, ***New Avengers*** ou ***Young X-Men***. Une crise cardiaque l'a emporté en février 2008 à presque 27 ans.

Chez le même éditeur

Alexander Rob, *Dessiner paysages et mondes fantasy*, coll. « Trait pour trait », 2007.
Baril Stéphane et Naïts, *Colorisation de BD : du traditionnel au numérique*, 2005.
Brooks Brad, Pilcher Tim et Edgell Steve, *Le B.A.-BA de la BD et du dessin d'humour, du rough à la réalisation*, coll. « Atout carré », 2002.
Chelsea David, *La Perspective en BD*, 2005.
Chinn Mike, *Concevoir et réaliser une BD : du script à l'album*, coll. « Trait pour trait », 2005.
Cormack Ben, *Allô docteur Cartoon : la trousse de secours du parfait dessinateur de BD*, coll. « Trait pour trait », 2006.
Cowan Finlay, *Dessinez vos héros fantasy : inventez leur univers*, coll. « Trait pour trait », 2004.
Fabry Glenn, *Anatomie des héros fantasy : dessiner des personnages en action*, coll. « Trait pour trait », 2005.
Hang Li Chi, Patmore Chris, Scott-Baron Hayden, *Jap'anime, toutes les techniques*, coll. « Trait pour trait », 2007.
Hughes Alex, *Le dessin de caricatures*, coll. « Trait pour trait », 2007.
Lippincott Gary A., *L'illustration fantasy : toutes les techniques*, coll. « Trait pour trait », 2007.
Patmore Chris, *Inventez vos personnages : BD, fantasy, animation*, coll. « Trait pour trait », 2005.
Patmore Chris, *Inventez vos héroïnes : BD, fantasy, animation*, coll. « Trait pour trait », 2006.
Scott-Baron Hayden, *Dessiner des mangas sur ordinateur*, coll. « Trait pour trait », 2006.
Sigal Den, *Grapholexique du manga*, 2006.
Takamura Zeshu, *Cours de dessin de mode*, 2006.
Thomson Keith, *50 robots à dessiner*, coll. « Trait pour trait », 2007.
Vineyard Jeremy et Cruz Jose, *Les plans au cinéma : les grands effets de cinéma que tout réalisateur doit connaître*, 2004.
Walker Kevin, *Dessiner des créatures fantasy*, coll. « Trait pour trait », 2006.
Voir aussi nos collections « Le dessin de manga » (seize titres), « Mangaka » (trois titres), « Le dessin Jap'anime » (quatre titres).

L'illustrateur tient à remercier

Tom Palmer pour les illustrations et les encrages.

Le rédacteur tient à remercier

Thierry Mornet, pour les CD.
Son éditrice, Nathalie Tournillon, la sage-femme qui a épargné à ce manuel un accouchement trop douloureux.

Crédits iconographiques

AKAdemy copyright © 2008 Éditions Delcourt/Blondel, Rouvin, Kepon, tous droits réservés. - *Allan McBride* copyright © 2006 Jean-Yves Brouard & Patrick A. Dumas/JYB-Aventures. - *L'Arche* copyright © 2003-2005 Jérôme Félix & Vincent Mallié/MC Productions, tous droits réservés. - *Aster et Melanos* copyright © 2008 Mosaic Multimedia/création d'Anibale Casabianca/dessins d'Olivier Peru sur un scénario de Jean-Marc Lainé. - *Cauchemar* copyright © 1989-2008 Patrick A. Dumas. Tous droits réservés. - *Le Cavalier maure* copyright © 2007 Jean-Marc Lainé & Patrick Dumas, tous droits réservés. - *Cuivremonde* copyright © 2007 Jean-Marc Lainé & Geyser, tous droits réservés. - *Damoclès* copyright © 2008 Joël Callède & Alain Henriet/Dupuis, tous droits réservés. - *The Darkness* © 2004, 2007 Top Cow Productions, Inc. - *Empire* copyright © 2000, 2003, 2007 Mark Waid & Barry Kitson, tous droits réservés. – *Galton & Trumbo* copyright © 2008 Mosaic Multimedia/création d'Ivo Pavone/dessins de Gérald Forton sur un scénario de Jean-Marc Lainé. - *Les Gendarmes* copyright © 2007 Sulpice & Jenfèvre, Bamboo Éditions. – *Groom Lake* copyright © 2006-2007 Hervé Richez & Jean-Jacques Dzialowski Bamboo éditions, tous droits réservés. - *Guerres parallèles* copyright © 2007-2008 MC Productions/Peru. Tous droits réservés. – *Homicron* copyright 2008 Mosai Multimedia : création de Lina Buffolente/dessins de Jean-Jacques Dzialowski sur un scénario de Jean-Marc Lofficier. - *Je suis d'ailleurs (The Outsider)*, copyright © 2007 Patrick Dumas, d'après Howard Philips Lovecraft, tous droits réservés. *John Doe* copyright © 2007 Delcourt/Baloo et Alain Henriet. Tous drois réservés. – *Kit Kappa* copyright 2008 Mosaic ultimedia/Création de Michele Gazzari et Luciano Bernasconi/dessins de Richard Di Martino sur un scénario d'Éric Stoffel. - *Metal*, copyright © 2007 Brown/Alexander/Guice/Les Humanoïdes Associés SAS, Paris. Tous droits réservés. - *Omnopolis*, copyright © 2007 Jean-Marc Lainé & Geyser/Bamboo éditions. – *Ozark* copyright © 2008 Mosaic Multimedia/création de Jacques Lennoz et Franco Oneta/storyboards de Jean-Jacques Dzialowski sur un scénario de Jean-Marc Lainé. – *Prophet* copyright © 2000-2003-2005 Mathieu Lauffray/Les Humanoïdes associés S.A.S., Paris. - *Showergate* copyright © 2008 Bruno Bellamy/Éditions Delcourt. Tous droits réservés. - *Sibilla* copyright © 2008 Mosaic Multimedia/création de Luciano Bernasconi/storyboards de Stéphane Roux sur un scénario de Jean-Marc Lainé. – *Tessa : agent intergalactique*, copyright © 2007 MC Productions/Mitric/Louis. - *Les Voyages du Tiger Lily* copyright © 2008 Marc Bati & Bruno Bellamy. Tous droits réservés. - *Zeitnot*, copyright © 2007 MAKMA/Clark S.I./Humanoïdes Associés S.A.S., Paris, tous droits réservés.

Photos de Serge LaPointe (p. 27, 53, 54) : © Fabrice Forestier. Tous droits réservés.

Dépôt légal : juillet 2008 - N° d'éditeur : 7804 - IMPRIMÉ EN FRANCE - Imprimeur n° 12030
Achevé d'imprimer le 10 juillet 2008 sur les presses de l'imprimerie « La Source d'Or » - 63200 Marsat
Dans le cadre de sa politique de développement durable, La Source d'Or a été référencée IMPRIM'VERT' par son organisme consulaire de tutelle.
Cet ouvrage est imprimé - pour l'intérieur - sur papier offset "Tauro" 140 g des papeteries M-Real, dont les usines ont obtenu la certification environnementale ISO 14001 et opèrent conformément aux normes E.C.F. et P.E.F.C. (55 %).

Les manuels de la BD c'est quoi ?

Les grandes étapes de création d'une bande dessinée • Des infos sur les méthodes • Des trucs et astuces de professionnels • Des témoignages de gens du métier • Une mascotte, Flynn, toujours prête à se plier au jeu de l'illustration • Des pistes pour bien démarrer • De l'humour • De l'action...

Les manuels de la BD c'est pour qui ?

Pour l'apprenti bédéaste • Pour le futur scénariste • Pour l'illustrateur en herbe • Pour l'auteur à succès en panne d'inspiration • Pour le professionnel en mal de méthode • Pour le dévoreur de BD voulant en visiter les coulisses • Pour le curieux • Pour absolument tout le monde...

Sylvain Delzant, l'illustrateur, après une formation aux Beaux-Arts de Nantes, travaille comme humoriste de presse. Son dessin rond et nerveux a été publié dans *L'Almanach Vermot*, *Scarce*, *Comic Box*, dans les *pockets* et les *comics* de Semic ou de Delcourt. Maîtrisant l'art de la caricature et du gag, il dissèque les différentes étapes qui permettent d'arriver à la constitution d'une planche de BD. Ses influences, allant de Reiser à Bercovici, se mêlent avec aisance à son style « gros nez », et font de lui un tenant de l'École franco-belge.

Jean-Marc Lainé, le rédacteur, est éditeur de *comics* chez Bamboo, traducteur, conférencier et scénariste. Il écrit la série *Omnopolis* chez Bamboo, mais également des épisodes de *Mickey à travers les mondes* dans le *Journal de Mickey* et du *Cavalier maure* dans *Pif-Gadget*. Après avoir rédigé un mémoire universitaire consacré à la bande dessinée, et de nombreux articles chez divers éditeurs, il fait régulièrement des conférences sur le sujet, ce qui l'amène à aborder également l'aspect théorique. Son expérience de professeur de lettres et d'animateur d'un atelier d'écriture BD lui permet de transmettre de manière pédagogique et accessible sa connaissance des métiers de la bande dessinée.

L'encrage

Le noir est son métier ; l'encreur est un homme de l'ombre. Son travail, souvent méconnu, peut paraître ingrat, car après tout, n'est-il pas dicté par le dessinateur et recouvert par celui du coloriste ?
La réalité est plus complexe et soulève pas mal de questions : encrer, c'est recopier ou dessiner ? c'est s'ennuyer ou créer ? à l'heure du tout numérique, est-il encore utile d'encrer ? à l'époque de la surproduction éditoriale, comment s'en passer ?

Encrer, c'est repasser le trait crayonné, mais pas seulement. C'est définir ce trait à la fois par sa forme, son épaisseur, sa place. C'est une confirmation d'un choix possible. C'est aussi une indication de matière, de lumière, de plan. Bref, l'encrage est à la fois la dernière étape du dessin et, quand la BD est en couleurs, la première étape de la colorisation.

Au-delà des considérations de fond, cet ouvrage dispense les bases techniques pour encrer ses planches, du choix des outils aux finitions. Les témoignages de professionnels éclairent le propos de trucs et astuces « testés pour vous ». En dernière partie, Lainé et Geyser, les auteurs d'*Omnopolis*, dévoilent les planches encrées de l'histoire *Cuivremonde*, cerise sur le gâteau de ce tome 5 de la collection **Les manuels de la BD**.

Conception graphique : Nord Compo

Code éditeur : G12297
ISBN : 978-2-212-12297-8

www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif | Distribution Sodis

22 €